PS one PS2 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 11/2002

Kaina 4,90 Lt

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 • SHOX

READY 2 RUMBLE: ROUND 2 • THE SIMS

PLANET OF THE APES • THE THING

RESIDENT EVIL • GTA: VICE CITY

9 771392 953007 11

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

Naujos amžiaus kategorijos 004
Pasirodė GTA: Vice City 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA

Need for Speed: Hot Pursuit 2 007

VA iš dirbtuvių

Kalėdų karštligė prasideda 014
GTA: Vice City 015
THPS 4 016
The Sims 017

PS2 karta

Shox 019
The Thing 026

PSOne apžvalga

Ready to Rumble: Round 2 028
Spec Ops Multiplayer 030
Planet of The Apes 032
Firebugs 033

GBA

Harry Potter and The Sorcerer's Stone 035

Žaidimų kubas

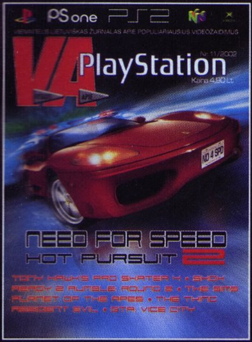
Resident Evil 036

Aksesuarai

Thrustmaster DVD Pack 040
Thrustmaster Freestyler Bike 040

Game paused

Videožaidimų istorija 038
D.U.K 041
Skelbimai 042



playstation@oho.balt.net
irc: # va_playstation

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris–maketuotojas Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 287.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

Naujos amžiaus kategorijos

Kompanija Interactive Software Federation of Europe (ISFE) žaidimų kūrėjams ir leidėjams išplatino naują projektą, kuriame siūloma pakeisti Europos žaidėjų amžiaus kategorijas.

Informacija žaidėjams

Kaip jau žinote, ant daugelio žaidimų viršelių nurodyta, kokio amžiaus žaidėjui yra skiriamas produktas. Amžiaus kategorijų tikslas — apsaugoti vaikus ir paauglius nuo žiaurių, smurto arba erotikos scenų žaidimuose, nešvankių frazių. ISFE, nutarusi pakeisti senąją tvarką, Europos žaidėjams ketina įvesti naujas amžiaus kategorijas.

Nauja sistema siūlo 5 amžiaus kategorijas: nuo 3 metų, nuo 7 metų, nuo 12, nuo 16 metų nuo 18 metų ir vyresniems. Projektas numato ir papildomą apsaugą: 6 simboliai informuos tėvus, kokį žaidimą žaidžia jų vaikas. Simboliai ant žaidimo viršelio (daugiausiai jų būtų du) nurodytų, ar žaidimo epizoduose bus vaizduojamas smurtas, prievarta, seksas, vartojamos narkotinės medžiagos, ar herojai bus gąsdinami ir diskriminuojami, ar bus vartojami nešvankūs žodžiai.

Nauja sistema jau veikia

ISFE pasiūlyta sistema jau pakeitė D. Britanijoje galiojusią amžiaus ribojimų sistemą, kurią 1994 metais sukūrė Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA).

ISFE sistema oficialiai bus pristatyta 2003 metų pavasarį. Visos pagrindinės Europos valstybės sutiko priimti naująsias amžių kategorijas. Suomija ir Portugalija šios sistemos atsisakė, nutarusios palaukti, kol ji pradės funkcionuoti kitose valstybėse. Vokietija nusprendė pasitikėti savo vyriausybės pasiūlymu ir laikytis patikrinto varianto — senosios amžiaus kategorijų sistemos.

ELSPA pozicija

Cituojame ELSPA generalinį direktorių Rodžerį Benetą: „Svarbu, jog kompiuterinių ir videožaidimų sektorius laisvalaikio produkcijai pirmasis ima taikyti amžiaus apribojimus. Šios sistemos tikslas aiškus: vartotojas turi gauti produktą, kuriuo naudotis būtų paprasta.

Amžiaus kategoriją nurodantys simboliai padeda greičiau išsirinkti norimą žaidimą, jauniausių žaidėjų auditorija saugoma nuo netinkamos informacijos. Manau, įvertinus žaidimus simboliais, daugeliui pirkėjų kur kas lengviau apsispręsti."

Mes ir nesiginčijame :).

Paniūniuok, ir tau sugros!

Jester Interactive UK pasirašė sutartį su Perfecto Records (PR): 2003 m. pradžioje turėtų pasirodyti Music 3 programa — MTV Music Generator 2 tęsinys. Kai kurias melodijas programai specialiai kūrė Timo Maas ir Paul Oakenfold.

Pagyros

Pasak PR atstovo Martin Bales, tokios muzikos programos nėra tik plokštelių reklama. „Tai galimybė žaidimų leidėjams ir garso įrašų kompanijoms dirbti kartu. Siekiame suderinti žaidėjo patirtį su kokybiška muzika ir talentingais artistais, — užtikrina Martin. — Tikimės, jog ši programinė įranga parodys pradžią ateities muzikos projektams."

Programos duomenys

Music 3 naudoja miksuojantį VEKTEK programinės įrangos variklliuką, kuris vienu metu gali palaikyti ne mažiau kaip 64 melodijų šaltinius. Tai išties įspūdingas skaičius, ypač prisiminus tai, kad PS2 sugeba palaikyti 48 muzikos kanalus.

Norėdami sukurti melodiją, kurios trukmė — 3,5 minutės, galite naudotis 20 MB erdve. Dažnis — 48 kHz (CD dažnis — 44.1 kHz). Svarbu paminėti, kad Music 3 siūlo 16 tūkst. instrumetų ir jų derinių, taip pat šimtus ritminių figūrų, kuriomis patogu naudotis pradedantiesiems.

Specialiosios ypatybės

Vienas svarbiausių Music 3 bruožų — USB modeliuotojas ir pavyzdžių atrinkėjas. Jis leis lengvai derinti garsus ir melodijas iš mikrofono, muzikos instrumentų ir net iš turimų dainų sarašo. Programa taip pat suteikia galimybę naudoti Voice 2 Melody technologiją. Galima paniūniuoti melodiją į mikrofoną, o Music 3 sugros ją įvairiais instrumentais.

Programos Music 3 sąraše galima rasti Starry Eyed Surprise ir Ready Steady Go (Paul Oakenfold) ir To Get Down (Timo Maas) dainų. Buvo planuojama, kad Music 3 pasirodys šiems metams baigiantis, tačiau pristatymas įvyks tik 2003 m. pradžioje.

Final Fantasy X-2

Square ir Nintendo bendradarbiavimo vaisių jau šią žiemą gali tikėtis GameCube ir GBA mėgėjai. Greitai pasirodys Final Fantasy Chronicle, Final Fantasy Tactics Advance ir Chocobo Land. Beje, neseniai vykusioje Square spaudos konferencijoje buvo pristatytas ir Final Fantasy X-2 versija PlayStation 2 konsolei.

Norėdami apibūdinti žaidimą, galime vartoti ilgiausias frazes, bet užtenka ir kelių žodžių junginių, pavyzdžiui, nauja mūšio sistema, interaktyvios trečiojo asmens scenos, dar geresnė animacija. Kai kurie FF X-2 epizodai, kai reikia laipioti ar šokinėti, primena netgi Tomb Raider akimirkas. Final Fantasy X-2 turėtų pasirodyti 2003 metų kovo mėnesį.

Beje, FF X-2 nėra vienintelis Square žaidimas PS2 gerbėjams. Gruodžio 19 dieną turėtų pasirodyti Unlimited Saga.

Infogrames atleis dar daugiau darbuotojų

Pasak prancūzų laikraščio „Les Echos", *Infogrames* planuoja atleisti apie 60 proc. Europos padaliniuose dirbančių žmonių. Atleidusi 60 proc. darbuotojų, kompanija sutaupytų apie 25 milijonus eurų (88 mln. litų), taigi finansinė kompanijos padėtis turėtų pagerėti. Šiemet Infogrames jau atleido 150 Europos padaliniuose dirbusių žmonių. Ši negailestinga banga neaplenkė nė *Grand Prix 4* sukūrusios *MicroPose* studijos. Dar šiemet bus atleisti 280 *Infogrames* darbuotojų Prancūzijoje ir 200 kitose Europos šalyse. Ar tokie kompanijos veiksmai pasiteisins, dar neaišku.

Jau pardavinėjami

Spalio pabaigoje parduotuvėse jau buvo galima įsigyti *Tony Hawk's Pro Skater 4* ir *Evolution Skateboarding*.

Pasirodė *Tony Hawk's Pro Skater 4 PS2, Xbox, GameCube, PlayStation* ir *GBA* versijos. Pagrindiniai žaidimo bruožai — aistringa varžybų dvasia, naujos užduotys ir karjeros režimas.

Kalbant apie *Evolution Skateboarding (ES)*, reikia pasakyti, kad kol kas pardavinėjama tik *PS2* versija, bet lapkričio 12 d. turėtų pasirodyti ir *GameCube* versija. *Konami* savo žaidėjams siūlo 7 profesionalius čiuožėjus ir kelis paslėptus personažus. Vienas iš jų — *Metal Gear Solid* veikėjas Solid Snake. Naujajame *ES* rasite *Metal Gear Solid 2* ir *Konami* kūrinio *Castlevania* motyvų.

Spalio ataskaita

Veiksmo vieta — Japonija, tikslas — kuo daugiau parduoti, laikas — vienas mėnuo. Šikart nemažai pinigėlių pribirėjo į *Nintendo* iždą (tai tikrai pravers bylinėjantis su Europos kontrolieriais).

Mūšis nebuvo lengvas: pagrindinis mažosios Nintendo konsolės priešininkas — *Sony PS2*. Naujas žaidimas *Yoshi'o Island: Super Mario Advance 3* lėmė nemažą *Game Boy Advance* persvarą.

Spalio rezultatai tokie: 61 tūkstantis *GBA* konsolių nukonkuravo 43 tūkstančius *PS2*. *Microsoft* gali pasigirti tik 2 tūkstančiais parduotų *Xbox*. Daug išlaidų pareikalavusi *Xbox* konsolės reklama Japonijoje, deja, nepasiteisino. Ar taip ir toliau?

Mirtinas maratonas

Spalio mėnesį Pietų Korėjoje vykę žaidimų maratonai sukėlė didžiulį samyšį — mirė 2 žmonės.

Spalio pradžioje kelios interneto kavinės P. Korėjoje suorganizavo žaidimų maratoną. Deja, organizatorių sumanymas nebuvo apvainikuotas laurų vainiku: du jaunus azartiškus maratono dalyvius ištiko skaudi nelaimė.

Pirmoji žaidimų auka — 24–erių metų P. Korėjos gyventojas. Nemiegojęs ir nevalgęs jis žaidė 86 valandas. Nusprendęs pailsėti, vyriškis nuėjo į tualetą, iš kurio ilgai negrįžo. Sunerimę interneto kavinės darbuotojai nuėjo patikrinti, ar viskas gerai, tačiau azartiškasis žaidėjas jau buvo miręs.

Praėjus kelioms dienoms, panaši lemtis ištiko dar vieną maratono dalyvį: 27–erių metų žaidėjas nualpo pačiame žaidimo įkarštyje. Praėjus kuriam laikui, vyriškis mirė nuo išsekimo. Pasak policijos pareigūnų, išsekimo priežastis — 32 valandos, praleistos sėdint vienoje vietoje.

Šie atvejai verčia suabejoti, ar verta interneto kavinėms dirbti 24 valandas per parą. Patarimas visiems: nežaiskite pernelyg ilgai!

Spalio mėnesį pasirodė GTA: Vice City

Radę šiek tiek laiko, garsieji *Rockstar* atnaujino *Grand Theft Auto: Vice City* interneto puslapį.

Radijo naujienos

GTA svetainėje dabar galima rasti ne tik žaidimo ištraukų, muzikos intarpų, kūrėjų aprašymų, bet ir visų žaidžiant girdimų radijo stočių pavadinimus bei formatus.

Lazlow — populiari *GTA 3* radijo stotis — naujoje žaidimo versijoje transliuos pokalbių šou VRock. Kadangi *Vice City* įvykiai vyksta 1980–aisiais, VRock įsikūria ten, kur Lazlow žengė pirmuosius žingsnius.

Žaisdami sutiksite dvi įspūdingas radijo pasaulio personas — Toni iš Flashback FM ir Fernando Martinez iš Fernando's New Beginnings.

Visas žaidimo Vice City radijo stočių sąrašas:

Stotis / Muzika / DJ
VRock / Rock / Lazlow
Flash FM / Pop / Toni
Emotion 98.3 / Emotive Anthems / Fernando
Fever 105 / Soul
Wave 103 / New Wave
Wildstyle Pirate Radio / Hip Hop ir Electro
Radio Espantoso / Jazz ir Latin

GTA muzikos albumai

Rockstar Games ir *Sony Music Entertainment* informavo, kad spalio 29 d. pasirodžius *GTA: Vice City*, žaidėjai galės įsigyti 7 skirtingus muzikos albumus. Visi albumai turi *Epic Records* etiketes.

Žaidime skambanti 1980–ųjų metų muzika įrašyta į septynis albumus. Įsijungus radijo stotį, muzikos galima klausytis automobilyje.

Radijo stotys — pagrindinis *GTA* ir kitų panašaus žanro žaidimų skirtumas. Žaidžiant *GTA*, galima pasirinkti ne tik norimas bangas, bet ir didžėjų, muzikos stilių, pasiklausyti reklamos skelbimų. Žaidimo kūrėjai pažadėjo, kad albume bus Judas Priest, Blondie, Flock of Seagulls, Kool and the Gang, Hall and Oates, Grandmaster Flash, Cutting Crew ir kitų atlikėjų dainų.

Pagyros

„*Sony* tikrai jaudinasi dėl *GTA* muzikos projekto. Tikimės, albumų kolekcija ras savo vietą daugelio klausytojų lentynėlėje", — teigia Thomas D. Mottola, *Sony Music* prezidentas. Jo nuomone, *GTA* žaidimų serija — unikalus *Rockstar Games* projektas, taigi *Sony* išties malonu bendradarbiauti su šia kompanija.

1980–ųjų metų dvasia

„*GTA* stilius jau seniai sulaužė tradicinio videožaidimo taisykles, ypač *GTA* muzika", — sako Terry Donovan, *Rockstar Games* atstovas. Terry užtikrina, jog „*Rockstar Games, Sony Music Entertainment* ir *Epic Records* sutartis *GTA* gerbėjams suteiks naujų džiugių akimirkų."

Tikimasi, kad *GTA* dainų kolekcija bus įdomi ne tik žaidėjams: ji turėtų patikti visiems, mėgstantiems laisvalaikiu klausytis geros muzikos. Į kolekciją pateko tik 1980–ųjų metų dvasia alsuojančios ir *GTA: Vice City* atmosferą sukuriančios melodijos.

Nintendo mokės baudą?

Japonų videožaidimų gigantui *Nintendo* ir keliems žaidimų platintojams, bendradarbiaujantiems su kompanija nuo 1990–ųjų, Europos žaidimų kontrolieriai nori skirti baudą.

Game Boy konsolės kūrėja kaltinama su 2 tūkstančiais žaidimų platintojų bendradarbiavusi tik tam, kad produkcija nepatektų už šalies ribų. Bendradarbiaujant siekta, kad konsolės *Game Boy* ir videožaidimų *Donkey Kong* bei *Pokemon* didmeninės kainos būtų didesnės.

Dar 2000 metais buvo įtariama, jog *Nintendo* ir 7 platintojai pasidalijo pardavimų zonas. Dėl to padidėjo konsolių ir žaidimų didmeninės kainos.

Nors tyrimas prasidėjo jau 1995 metais, bylą nutarta svarstyti tik šiemet. Europos Komisija dar nepateikė galutinio atsakymo, tad ir baudos dydis dar nenustatytas. Pasak *Nintendo* atstovo, kompanija jau įkūrė fondą baudai sumokėti.

Šiuo metu *GameCube* platintojai Japonijoje ir Vokietijoje patyrė didelių nuostolių. Kompanija nekreipia į tai dėmesio ir iki metų pabaigos Europoje tikisi parduoti 3 milijonus *GameCube*. Parduotuvių lentynose aršiai kovoja *GameCube, PS2* ir *Xbox*. Spėkite, kas laimės...

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation

1 DANCING STAGE EUROMIX
2 SPIDER–MAN 2 — ENTER ELECTRO
3 FIFA 2003
4 KLONOA BEACH VOLEYBALL
5 FIREBUGS
6 SPYRO
7 CUBIX ROBOTS FOR EVERYONE
8 BDFL MANAGER
9 POP STAR MAKER
10 WEAKEST LINK

PS2

1 PRO EVOLUTION SOCCER 2
2 COLIN MCRAE RALLY 3
3 FIFA 2003
4 TIMESPLITTERS 2
5 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
6 BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
7 ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY
8 THIS IS FOOTBALL 2003
9 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
10 GRAND THEFT AUTO III

GameCube

1 ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM
2 TIMESPLITTERS 2
3 FIFA 2003
4 SUPER MARIO SUNSHINE
5 RESIDENT EVIL
6 WWE WRESTLEMANIA X8
7 STAR WARS: ROGUE SQUADRON II
8 LUIGI'S MANSION
9 SUPER MONKEY BALL
10 TUROK EVOLUTION

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Creatures

Realybės šou TV ekrane ir The Sims manija atvėrė kelią vadinamiesiems „gyvenimo simuliatoriams". Stebėti tikrą gyvenimą TV ekrane, žinoma, įdomu, bet jį valdyti dar įdomiau. Deja, negalime pasigirti turį daug tokių žaidimų — viską valdo simsai. Bandymas sukurti gyvūnėlių gyvenimo simuliatorių neišdegė: Creatures baisiai nuobodus, nevertas jokio dėmesio.

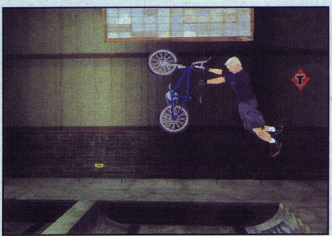
Žaidimas vyksta maždaug taip: žaidėjas valdo Scrubby, gyvūnėlių nornų prižiūrėtoją. Nornai apleistoje žemėje palikti vieni, jums svarbu, kad trijuose Albia pasuliuose jų atsirastų kuo daugiau. Žaidėjui tenka visaip rūpintis gyvūnėliais: juos veisti, maitinti, suteikti reikiamus dalykus, netgi auklėti. Nornų dauginimasis — išskirtinis šio žaidimo bruožas. Tik nesitikėkite kokių nors scenų: grafiškai nieko nerodoma. Įdomu, jog gimęs norniukas išties turi tėvų bruožų. Smagiausia stebėti, kaip nornai mutuoja. Palikuonys gali skirtis fiziškai (kitokios uodegos, ausys ir pan.), kitaip reaguoti į maistą ir nuodus, jų protinės savybės, t. y. gebėjimas mokytis, taip pat gali skirtis.

Kol kas šio žaidimo aprašymas lyg ir netinka šiai skilčiai, tačiau gražus ir įdomus Creatures yra tik teoriškai. Pradėjus žaisti paaiškėja, kad žaidimo valdyti beveik neįmanoma. Sunku paimti objektus, sunku bendrauti su nornais: žaidėjo valdoma ranka turi būti tiksliai virš reikiamo daikto, kurių tiesiog grūste prigrūsta. Be to, valdyti trukdo ir tai, kaip informacija išdėstyta ekrane: nornų statistinių duomenų lentelės tiesiog uždėtos ant aktyvių žaidimo laukų, kuriuose reikia ką nors atlikti. Šias lenteles galima išjungti, bet tada nematysite nornų vardų, sveikatos ir kitos informacijos, be kurios žaisti neįmanoma.

Kita esminė Creatures problema ta, jog čia beveik nėra ką veikti. Žaidėjo valdomo Scrubby veiksmai riboti, o nornai viskuo gali pasirūpinti patys. Taigi žaidimas jau ne gyvenimo simuliatorius, bet „gyvūnėlių realybės šou". Galų gale daugiau nieko nebelieka, tik leisti nornams daugintis, bet greitai tai tampa nuobodu.

Didžiausia Creatures bėda — grafika. Žaidimas toks lėtas ir kapotas, kad žaidėjas pats privalo sulėtėti ir prisitaikyti prie šio ritmo. Animacijos beveik nėra, taigi skirtingų nornų ypatybių pastebėti neįmanoma. AI atliekamas darbas — tik statistika. Aplinkos tokios painios, kad daugelio vietų nornai tiesiog negali įveikti.

Garso žaidžiant taip pat beveik negirdėti. Nornai skleidžia keletą monotoniškų garselių, nuolatinis žaidimo akompanimentas — lėta monotoniška muzika. Laba–a–a–nakt...



Gravity Games Bike

Pastaraisiais metais ekstremalaus sporto žaidimai nesustabdomai populiarėja. Kaipgi kitaip!.. Jų priešakyje — tikros sporto žvaigždės: Tony Hawk riedlenčių žaidimuose, Dave Mirra BMX varžybose. Įsiterpti į aukščiausią lygą kitiems žaidimams sudėtinga. Dar vienas bandymas — Gravity Games Bike: Street Vert Dirt nesugeba išjudinti ekstremalaus sporto karalių sosto.

Kaip Gravity Games Bike atrodo, pasakyti sunku, tačiau tai tikrai nėra PS2 kokybės žaidimas. Tamsios ir blankios spalvos, prastos tekstūros kuria nepatrauklią atmosferą. Be to, nemalonioje aplinkoje matyti daugybė klaidų: žaidėjai lenda į sienas, daubas ir panašius objektus, į kuriuos turėtų atsitrenkti arba užvažiuoti. Iš tiesų kai kurie PSOne žaidimai atrodo kur kas geriau nei šis.

Pagirtina, kad Gravity Games Bike lygiai gana dideli tyrinėti, deja, tyrinėti beveik nėra ką. Vietų, kuriose būtų galima išbandyti triukus ar šiaip įdomiai pasivažinėti, taip pat beveik nėra. Pradėjus galvoti, kaip atlikti triukus, ima skaudėti galvą. Valdymas „kietas", menkiausias žaidėjo netikslumas sviedžia sportininką ant žemės. Triukų sistema erzina, tiesą sakant, nuvilia. Taškų žaidėjas gauna už tuos pačius triukus. Įgyti naujų įgūdžių, išmokti triukų beveik neįmanoma.

Į Tony Hawk ir Dave Mirra žaidimus Gravity Games Bike panašus tuo, jog turi tikslų sistemą. Visuose lygiuose tenka rankioti raides, atsitrenkti į tam tikras vietas, ieškoti žmonių. Užuot suteikę ką nors naudingo, šie pratimai varo į neviltį. Veikėjas, važiuodamas padaręs klaidą, atsiranda rampos ar netgi sienos viduje. Sunku patikėti, jog kūrėjai, testuodami žaidimą, nepastebėjo tokių klaidų. Matyt, tingėjo jas ištaisyti. Nepagarba žaidėjui, kitaip nepasakysiu.

Apie žaidimo garsą negalima pasakyti nieko gero, nėra galimybės sukurti savo aikštelę, žaidime pasirodo vos keli tikri sportininkai. Žodžiu, prasta ekstremalaus sporto hitų alternatyva.

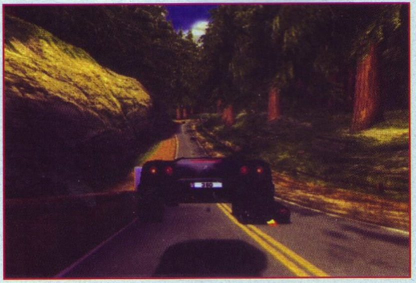
Ilgai lauktas, apipintas legendomis, išgirtas ir išpeiktas jis galų gale pateko į mūsų rankas. Pasakysiu atvirai: *Need for Speed Hot Pursuit 2* nėra toks gražus ir realistiškas kaip *Gran Turismo 3*, nėra toks greitas ir purvinas kaip *Shox*, bet, matyt, smagesnis už anuos abu, paimtus kartu...

„Mažos mašinėlės man labai patinka...

...aš norėčiau būti joms už šeimininką." Šią dainelę niūniuoju jau gerą savaitę. Taip jau atsitiko, kad pastaruoju metu į mano rankas vis patenka autožaidimai. Sakyčiau, NFS yra geriausias iš visų, žaistų pastaraji pusmetį. Kadaise vairavimo žaidimų negalėjau pakęsti, vengiau jų kaip velnias kryžiaus. Viską aukštyn kojom apvertė atsitiktinai į mano rankas patekusi Need for Speed Hot Pursuit versija PSone konsolei. Tapau prisiekusiu NFS ir GT fanu. Pasirodžius PS2, amžiną ištikimybę prisiekiau Gran Turismo 3. Nemaniau, kad kas nors privers šią priesaiką sulaužyti. Išgirdęs, jog kuriamas NFS HP 2, tapau nuolatiniu EA tinklapių lankytoju ir prisiekusių ekrano paveikslėliukų medžiotoju. Surinkęs nemažai informacijos, nusprendžiau, jog, manipuliuojant kelių superautomobilių licencijomis ir daugelio pamėgtu pavadinimu, NFS HP2 tebus eilinis bandymas susižerti žaidėjų pinigėlių. Greičiausiai neklydau: kuriant žaidimą, nebuvo persistengta. Vis dėlto žaidimas pavyko puikiai, jis vertas mūsų pinigų, laiko ir pačių šilčiausių jausmų. Įsivaizduokite, kad viename DVD yra viskas, ko reikia, kad būtų patenkinti jūsų greičio ir pamišusių lenktynių poreikiai.

„Įrengčiau gražiausių mašinų garažą...

...sau pasidaryčiau mašinėlę mažą." Na, ne į „Dainų dainelę" susirinkome. Pakalbėkime apie tai, kuo labiausiai didžiuojasi NFS kūrėjai. Omenyje turiu mažas mašinėles ir la-a-a-a-bai greitas mašinytes, kurių žaidime nei daug, nei mažai. Jūsų paslaugoms — lygiai 49 brangiausi, greičiausi, gražiausi, galingiausi ir trokštamiausi pasaulyje automobiliai. Prisiminę ankstesniąsias NFS dalis, galėtume sakyti, kad tai žingsnis į priekį. Autofanai ir jiems prijaučiantys apie žaidimą dabar turėtų sužinoti viską, ką norėtų žinoti. EA centų neskaičiavo, t. y. licencijoms išleido kalnus pinigų, taigi starto pozicija gali užimti štai šie perliukai: BMW M5, BMW Z8, Ferrari 550 Barcheta Pininfarina, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Porsche 911, Carrera GT Concept Version, Lotus Elise. Amerikiečiai priima Europos iššūkį ir kerta puikų atsakomąjį smūgį vairuodami šiuos monstrus: Dodge Viper, Chevrolet Corvette, Aston Martin V12 Vanquish ir Ford Mustang Cobra SVT. Žinoma, neapsieita ir be pirmosios Hot Pursuit dalies favoritų: jums siūlomos originali McLaren F1 ir La Mans versijos, yra ir Lamborghini Diablo 6.0, ir „mentovska" Ford Crown Victoria. Vienu žodžiu yra viskas, ko galima norėti. Suprantame, daugelis šių šedevrų, pradėjus žaisti, užrakinti, tačiau nauji automobiliai atrakinami itin lengvai ir dažnai. Kaip papildomas priedas ar kompensacija už dingusią galimybę konfigūruoti automobilius, mums siūlomi „NFS Edition" automobiliai. „NFS Edition" — puikūs, stabilūs, greitesni ir galingesni nei paprasti automobiliai. Kai kurie iš jų net nudažyti ypatingai. Esu beveik įsitikinęs, kad, pamatę „NFS Edition" Porsche 911 ar Lamborghini Diablo 6.0, išižiosite. Tokių gražių mašinų žaidžiant dar neteko matyti...



Kai nereikia nieko daryti...

Kadaise NFS serija buvo vienintelė ir nepakartojama, visi važinėjosi ir liaupsino arcade-racing žanrą. Staiga pasirodę GT žaidimai įrodė, kad simuliacija taip pat svarbi, ir vienu galingu smūgiu pasiuntė visas arkadas į nokautą. Pasirodžius GT, bent jau aš į NFS Porsche Unleashed nebekreipiau dėmesio: vairavau paprastutes, nelabai gražias, nelabai greitas ir tikrai ne pirmos jaunystės mazdas, toyotas, ir tiek. Kažkodėl maniau, kad po šio nokauto arkados nebeatsigaus, o racing rinką pasidalins Gran Turismo serija ir Ralio simuliatoriai. Dabar už lango — 2002-ųjų ruduo, o viso pasaulio akys nukreiptos į arkadų bandymą prisikelti. EA, nusprendusi, kad prisikelti pats laikas, mestelėjo mums iškart du žaidimus — NFS HP 2 ir Shox (aprašymo ieškokite kur nors netoliese). Deja, Shox ateitis kol kas matyti tik per miglą, t. y. matyti puiki idėja ir neblogas stilius, bet visa kita prasčiau nei vidutiniška. Norint kalbėti apie NFS HP 2, pritrūksta žodžių. Panagrinėję žaidimą aiškiai matome, jog tik naujosioms technologijoms turime būti dėkingi už tai, kad antroji NFS HP dalis geresnė nei pirmoji. Šiaip žaidime beveik nieko naujo, tiksliau, beveik nieko, kas galėtų šokiruoti ar ko nebūtume matę. Čia ir kyla klausimas, kodėl žaidimas toks velniškai nuostabus...

Viskas tam, kad mums būtų geriau

Need for Speed Hot Pursuit 2 pirmtaką primena visa savo esybe. Žaidimo esmė — beprotiškos lenktynės priemiesčių gatvėmis ir / arba kova su įkyriais sportinio azarto nesuvokiančiais policininkais.

NFS HP2 turi du pagrindinius žaidimo režimus (Hot Pursuit, World Racing), kuriuos sudaro keli papildomi režimai. Kad galėtų atrakinti kuo daugiau automobilių ir trasų, žaidėjas priverstas dalyvauti iš 30 etapų sudarytuose čempionatuose. Kiekvienas čempionato etapas — tam tikra varžybų rūšis (pvz., Time Trial ir Single Race, Knockout ir Lap Knockout turnyrai). Tam tikra tvarka išdėstyti etapai sudaro čempionato medį: judėti toliau galime tik įveikę tam tikras šakas. Norėdami pasiekti tikslą (pavyzdžiui, atrakinti trasą ar trokštamą automobilį), neprivalome įveikti visų užduočių: vienas sėkmingai įveiktas etapas paprastai atrakina 2–3 kitus. Žaidėjas visada gali grįžti į neįveiktą turnyrą ir jį pakartoti. Dalyvaujant varžybose, ta pačia trasa galima važiuoti tol, kol pasiekiame norimų rezultatų. Žodžiu, pasiūlę painų, bet kartu ir paprastą, patrauklų, nemonotonišką žaidimo principą, kūrėjai sudarė visas sąlygos siekti pergalės, nepatiriant skaudesnių nusivylimų. Malonu ir tai, jog pristatomi visi turnyrai: žaidėjas gauna trumpą varžybų aprašą. Pavyzdžiui, America vs Germany Tournament žaidėjas, pasirinkęs BMW ar Ford automobilį, sau ir visam pasauliui turi įrodyti, kad būtent jo pasirinktas automobilis yra geriausias. Skirtingos varžybų rūšys ir trasos (apie jas vėliau) neleidžia žaidimui tapti nuobodžia kasdieny-

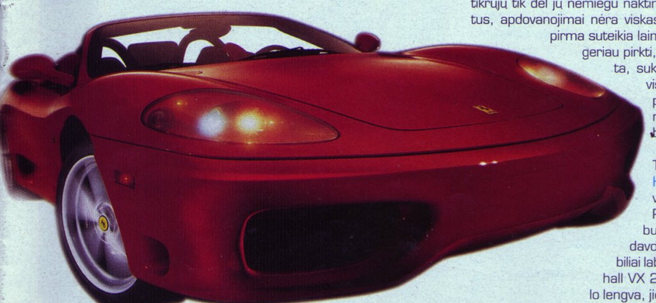
be. Be to, vos ne kas antrame etape žaidėjas gauna pavairuoti kurį nors dar neatrakintą automobilį. Vienu žodžiu, dalyvaujant čempionatuose procesas vyksta — tai akivaizdu. Galima rinktis ne tik čempionatą, bet ir quick race, chalenge ar your'e the cop režimus, kai kada — net ir žaidimo rūšį (single race, tournament, knockout ir t. t.), priešininkų kiekį, AI sugebėjimus, varžybose nedalyvaujančių eismo dalyvių kiekį, paros laiką ir t. t.

Maloni staigmena — Knockout varžybos, kurias gali sudaryti vie-

nas važiavimas arba lenktynių serija. Lap Knockout — vieno važiavimo varžybos, kai žaidėjai važiuoja tiek ratų, kiek yra dalyvių. Kraują kaitina tai, kad po kiekvieno rato išmetamas paskutinis automobilis. Įsivaizduokite varžybas, kuriose dalyvauja 8 žaidėjai. Kiekvienas sėkmingai įveiktas ratas — išlikimo garantas. Ratui įveikti vidutiniškai reikia 3 minučių. Įveikę šešis ratus, kelyje nesustodami būsite praleidę maždaug 18 minučių. Visą tą laiką jūs slėgs įtampa, bijosite iškristi, garantuotai girdėsite čia pat važiuojančio oponento variklio blerbimą. To blerbimo suerzintas, galite surizikuoti ir, per staigiai pasukę, atsidurti šalikelėje. Taip pat galite sumaišyti posūkius ir patekti ne į kelio lankstą. Galų gale jus gali pavyti ir užblokuoti įkyrieji cops. Nusivylimo, apimančio iškritus, kai iki finišo telieka vos pusė rato, žodžiais apsakyti neįmanoma. Kita vertus, būtent dėl to Lap Knockout turnyrai man labiausiai ir patiko. Tokių azartiškų ir įtemptų varžybų dar niekur nemačiau. Paprastas Knockout nėra toks baisus: po vienerių varžybų eliminuojamas vienas žaidėjas. Jei netyčia išmesdavo mane, dar kartą pralėkus ta pačia trasa būdavo galima keliauti toliau. Apie kitus turnyrus greičiausiai viską žinote. Kadangi taisyklės nepasikeitusios, apie jas nė nekalbėsiu.

Faktas tas, kad NFS kūrėjai atsisakė dviejų dalykų, net ir geriausią žaidimą galinčių sugriauti iki pamatų. Omenyje turiu monotoniją (grėsmingiausias racing priešas) ir apdovanojimų sistemą „Viskas arba nieko". Žaidėjas gali apskritai nedalyvauti čempionatuose, tačiau už visas varžybas vis tiek gaus taškų. Taškai atrakina naujus automobilius ir trasas. Pavyzdžiui, laimėjus kokias nors varžybas, gaunama 10 000 NFS taškų. Be to, taškų gaunama kaskart, kai pasiekiamas maksimalus automobilio greitis, atliekamas šuolis (tiksliau, pakylama į orą, taigi taškų gauname net įvykus avarijai), greičiausiai įveikiamas ratas ir t. t. Žodžiu, padaryta viskas, kad neatsitiktų taip, kaip atsitikdavo žaidžiant NFS High Stakes (tada, nusipirkęs Porsche automobilį, ilgai sėdėjau vienoje vietoje, nes niekaip negalėjau nugalėti ir surinkti reikiamos pinigų sumos).

Sakydamas, kad ne apdovanojimai yra laimė, aišku, meluoju: iš tikrųjų tik dėl jų nemiegu naktimis ir nuolat vėluoju į darbą. Kita vertus, apdovanojimai nėra viskas, dėl ko verta žaisti. NFS HP2 visų pirma suteikia laimę vairuoti ir negalvoti, kokį duslintuvą geriau pirkti, jei pasisektų laimėti. Čia viskas sudėta, sukomplektuota ir paruošta varžyboms, visos mašinos, galima sakyti, dar kvepia dažais, be to, kaip jau minėjau, tai ne šiaip sau automobiliai, o tik patys brangiausi ir trokštamiausi.



Vairuoti paprasta kaip ir anksčiau. Tiesa, kiek pamenu, žaidžiant NFS High Stakes, pasikeitus dangai kildavo problemų, be to, greitesnių nei Porsche 911 automobilių tiesiog nebuvo galima suvaldyti, taigi vairuoti tekdavo tikintis stebuklo. NFS HP2 automobiliai labai skirtingi. Tarkime, pirmuosius Vauxhall VX 220 ar Opel Speedster valdyti be galo lengva, jie manevringi ir paklusnūs. Deja, 210

km/h greitį jie pasiekia vargiai. BMW M5 ar Ford TS50 ant kelio laikosi kaip priklijuoti, pasiekia daug didesnį greitį, tik atliekant staigesnį posūkį tenka iš anksto stabdyti. Be to, puikiai jaučiame automobilio masę. Kadangi automobilis sukasi lėtai, norisi kuo stipriau suspausti posūkio mygtuką. Išgirdę, kaip traška jūsų pulteliai, nenustebkite. Tiek Ferrari, tiek Lamborghini pamišusiai greiti, tik dabar jau nebečiuožinėja taku, taigi nesibaimindami galime lėkti žole ar smėliuku: jei nesiblaškysime ir netampysime rankinio stabdžio, automobilis paklusniai suks, netgi greitės. Žinoma, tokie pokštai neatitinka realybės, bet šiuo konkrečiu atveju svarbu ne tai. Čia, „nukirtus" posūkį ir išlošus papildomą sekundę, svarbu patirti malonumą arba pajusti azartą, kone 300 km/h greičiu lekiant miško viduriu ir lenkiant šimtametes pušis ar svyruojančias palmes.

Gal jie norėjo kurti filmą?

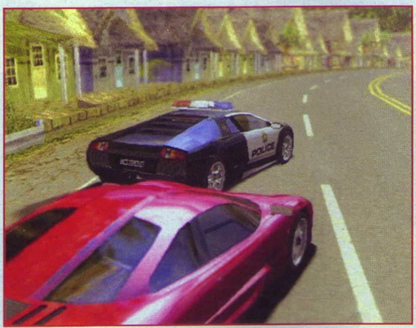
Prabilus apie greitį, turbūt reiktų papasakoti apie labiausiai žavinčią NFS HP2 savybę — kameros darbą. Siūlomi trys vairavimo režimai: vienas stebint vaizdą nuo priekinio buferio ir du trečiojo asmens akimis. Kamerų nuotolis nuo automobilio galo, aukštis ir posūkio kampas reguliuojami ala Colin McRae. Bet svarbiausia ne tai. Tik kamerai reikia dėkoti už tai, kad, sėdėdami fotelyje, jausitės taip, lyg sėdėtumėte valdomo automobilio viduje. Įsivaizduokite, kad, miško takučiu lėkdami apgailėtinu 220 km/h greičiu, staiga pastebite išvažiavimą į autostradą ir dar staigiau stabdote. Sureaguoti nespėjusi kamera kone įsiremia į galinį automobilio stiklą. Tada spustelite akseleratorių, įsivažiuojate, kamera ima tolti. Staiga ratai pačiumpa asfaltą, po kapotu tūnantys arkliai išsivaduoja, automobilis „raute raunasi" į priekį, spidometras kraustosi iš proto, o kamera, žinoma, nespėja iš paskos. Nežinau, ar vaizdžiai aprašiau, bet prisiekiu, kad pirmomis žaidimo akimirkomis netilpau savo fotelyje: tiek iš džiaugsmo ir patiriamo malonumo, tiek dėl to, kad, reaguodamas į kameros darbą, nejučia atsilošdavau arba staiga palinkdavau į priekį. Kalbant apie kinematografiją, reikia pasakyti, kad ir šiame žaidime neapsieita be slo-mo efektų. Kaskart, atliekant gražų šuolį ar patekus į avariją, žaidimas sustingsta, o kamera apsuka porą ratų apie žaidimo centrą, t. y. mūsų automobilį. Nepaisigirdus jokiam įspėjimui, pasaulis atsigauna, o mes bloškiami į veiksmų sūkurį. Šios pauzės gražios, profesionaliai sutvarkyti ir garso efektai, bet, praėjus kuriam laikui, jų norisi atsisakyti. Tai paprasta padaryti nuvykus į meniu. Puiku. Dar puikiau tai, kad, spustelėję L2 mygtuką, norimu momentu žaidimą sustabdysite, o kamerą priversite suktis. Paspaudę R2, žaidimą sustabdysite, o į priekį nežemišku greičiu nulėks kažkoks meteoritas. Greičiausiai R2 mygtukas skirtas tam, kad pasižvalgytumėte po trasą. Tai praverčia žinant, jog kažkur šalia yra posūkis į eilinį lankstą. Tokiu atveju spustelėję R2, tiksliai žinosite, kada pristabdyti, taigi po trasą blaškytis nebereiks.

Orientacininkai

Manau, laikas pakalbėti apie trasas. Apie išvaizdą papasakosiu vėliau, dabar aptarsiu vadinamuosius sutrumpinimus. NFS trasų pagrindas — kuri nors bazinė trasa. Kitaip sakant, yra keturios bazinės trasos. Užtvėrus vieną ar kitą tų keturių trasų pravažiavimą, suformuojamas ratas. Nė nesuprantant, kad tai — ta pati trasa, kiekvienu ratu galima važiuoti keturis kartus. Be to, dar yra ir veidrodinės trasos, ir važiavimo į priešingą pusę režimai. Už tai, kad atvirkštinėse trasose posūkio ženklai teisingi, turėtume dėkoti naujosioms technologijoms ir kūrėjams. Veidrodinėse trasose tikrai nerasite greitį ribojančio ženklo, ant kurio būtų parašyta 001, bet tai tik smulkmenos. Iš tikrųjų tai, kas pavaizduota žemėlapyje, nėra viskas. Visose trasose slepiasi miško takelių, tunelių, žvyrkelių ir t. t. voratinkliai. Apie alternatyvius kelius praneša nuorodos, tiesa, kai kuriuos maskuoja krūmai ar kelio ženklai. Pirmąkart nuvažiavus į oro uostą, ieškant kelio atgal teko ilgai klaidžioti. Žinoma, pasukus į alternatyvų kelią, padidėja tikimybė susidurti su aplinkos objektais, tenka mažinti greitį. Kita vertus, tik alternatyvūs keliai dažnai lemia, kad trasa tampa bene perpus trumpesnė. Be to, važiuodami miško viduriu ar apleistomis kasyklomis lengvai atsikratysite jus persekiojančių policininkų. Įdomiausia, jog alternatyvių kelių tikrai daugiau, nei atrodo. Taigi guldau galvą, kad, net dvidešimtą kartą važiuodami tą pačia trasa (rekomenduoju „Outback"), rasite šį tą naujo. Žaisdamas NFS HP2 pirmą kartą, pagalvojau, kad ne pro šalį būtų šalia pasisodinti Ryčką: lapelyje jis susižymėtų visus posūkius — tai padėtų orientuotis erdvėje. Nuobodžiauti neleidžia ir lygių dizainas, be to, žaidžiant NFS, apima beveik neribotos laisvės pojūtis. Tikrai nežinau, kuris dar žaidimas leistų patirti ką nors panašaus. Na, nebent Rally Championship...

Išoperuotieji

Tobulindami AI, NFS kūrėjai nepersistengė, bet dabar jis nekenkia žaidimui. Nepaisant to, kad mūsų oponentai važiuoja atsargiai, tvarkingai ir kruopščiai, jis vis dėlto patenka į grandiozines avarijas. Mūsų oponentai nekada nesirenka trumpiausio kelio, nors, kūrėjams paliepus, jie tikrai rastų visus kelio lankstus ir taip mus aplenktų, kad o-jo-joj... Apskritai AI skeptiškai vertinu tik todėl, kad kartais jis akivaizdžiai nuolaidžiauja ar šiaip krečia kvailystes. Kita vertus, AI lenktyniauja sąžiningai ir sportiškai. Ypatingo daužymosi,



kuris, žaidžiant ankstesnes NFS dalis, buvo įprastas, išvengiama: mums įlėkus į AI automobilio iš anksto numatytą trajektoriją, jis, užuot rėžęsis į mus, kaip rėždavosi žaidžiant NFS High Stakes ar Porsche Unleashed, tvarkingai pristabdęs bando apvažiuoti arba, progai pasitaikius, nusuka ir važiuoja kitu keliu. Kai AI, tikėdamasis pataikyti į kokį nors kelio atsišakojimą, pasirenka tam tikrą greitį ir trajektoriją, laukite bėdos: tokiu atveju AI neberūpi niekas, ir jis taranuoja viską, kas pasimaišo jam po ratais (pavyzdžiui, mūsų naujutėlaitį Viper). Nieko nepadarysi. Kad ir kaip ten būtų, AI, nors ir netobulas, turbūt yra geriausias iš visų matytų arkadiniuose žaidimuose (ne simuliatoriuose!). Turint omenyje policininkus, AI netgi sužiba. Policininkai — puikūs strategai: gaudo, dviese bando stabdyti automobilį (oi, kokių triukų jie moka!), reikiamu momentu kviečiasi, pavyzdžiui, sraigtasparnį (baisus dalykas: mėto į mus rūkstančias ir sprogstančias statines, spyglius, netgi raketomis apšaudo). Sakau „reikiamu momentu", nes, kviečiant pastiprinimą įvažiavus į platų kelią, tiek blokai, tiek sraigtasparnis būtų bejėgiai. Visai

kas kita, kai užtveriamas siauras keliukas, dar geriau, kai barikada pastatoma nuokalnėje ar už posūkio, ir mes neturime jokių šansų ją pastebėti (na, nebent spoksotume į žemėlapį). Dar smagiau, kad policininkai vaikosi tik mus arba, pavyzdžiui, tik pirmą ir paskutinį varžybų dalyvius. Visus varžybų dalyvius sekioja tiek pat persekiotojų, visi lygiomis teisėmis stengiasi pasiekti išsvajotąjį finišą. Policininkai stabdo ir baudžia visus. Būtent todėl porą kartų baigiau varžybas važiuodamas 80–100 km/h greičiu: visi mano varžovai jau buvo areštuoti (sistema ta pati: iš pradžių du įspėjamieji bilietukai, o

trečiasis kartas — absoliutus pralaimėjimas). Cha! Pamiršau paminėti, kad mūsų automobiliai turi antiradarus: išgirdę juos pypsint, tiesiog pasirenkame leistiną (stebėkite ženklus) greitį ir mūsų niekas nesiveja. BRAVO!

Žinoma, galime pasirinkti policininko vaidmenį, bet vaikytis AI nuobodoka — jis akivaizdžiai nuolaidžiauja. Pasirinkti Split screen režimą ir gaudyti savo draugą — visai kitas reikalas. Tokiu atveju tiek policininkas, tiek banditas turi greitai reaguoti ir puikiai orientuotis. Pasirinkę policininko vaidmenį, žinoma, galime pasikviesti pastiprinimą, blokuoti kelią arba prašyti sraigtasparnio pagalbos. Dar kartą BRAVO!

Vėl ne Gran Turismo

Lygiai puikūs, bet tai dar ne GT: žaidimo pasauliui trūksta gilumo ir realistiškesnių spalvų. Skaičiuodami mastelį, kūrėjai neapsiriko; rimtai pasistengė kurdami apšvietimą, šešėlius, saulės blyksnius ir t. t. Iš po ratų rūkstančios dulkės, vanduo, dangus virš galvos, degantys miškai, gaisrininkai, benzino kolonėlės, kriokliai, fermos, turistų stovyklos — viskas, kas mus supa, yra nuostabu. Kaip jau minėjau, šiems kone tobuliems vaizdeliams tetrūksta gilumo, tačiau tai galėjo lemti ne kūrėjų nenoras geriau dirbti, bet lygių dydis. Daugelis NFS trasų didesnės nei GT, be to, GT trasomis važiuoja-

me ratu, o NFS — taip, kaip norime, taigi šioks toks blyškumas, manau, atleistinas.

Automobiliai beveik nesiglamžo, tačiau braižosi, dūžta stiklai. To galėjo ir nebūti, nes įbrėžimai apipavidalinti prastai, dalys nebyra. Dabar — ekskursas į šalį: sklando gandai, jog daugelis automobilių gamintojų nenori suteikti licencijų žaidimui, kuriame jų gaminiai bus daužomi. Šis gandas galėtų paaiškinti kūrėjų nenorą lankstyti naujutėlaičių poršų'ir ferarių. Nepaisant to, iš mūsų automobilių kamuoliais virsta juodi dūmai, dūžta žibintai, lankstosi buferiai. Vairuojant tai nekenkia: sustabdyti mūsų automobilį gali tik padangas prakiurdę policininkų spygliai. Daugiau priekaištų mašinoms neturiu, puikiai matyti viduje sėdintis vairuotojas, prabangios odos sėdynės, prietaisų skydai, perjunginėjami bėgiai. Blizgančiame automobilių paviršiuje atsispindi aplinkos detalės (kai kurie „NFS Edition" automobiliai nudažyti chameleono spalvomis; pavyzdžiui, atrakinau Lamborghini Diablo 6.0, kuris arba ryškiai geltonas, arba tamsiai oranžinis. Kad ir koks jis būtų, atrodo pasakiškai...). Pravažiavus per balą, įsijungęs valytuvas nuvalo priekinį stiklą. Dar vardinti ar jau galima tarti BRAVO ir judėti toliau?

Kadrų kitimo greitis netobulas, todėl startuojant ar dėl kokios kitos priežasties lenktynių dalyviams susirinkus į vieną vietą ir susidaužus žaidimas pristabdo. Taip pat stabdoma važiuojant degančiais miškais ar neriant po kriokliu. Kita vertus, didžiąją dalį laiko vaizdelis ekrane lygus kaip šilkas, o staiga prasidėję trukčiojimai staigiai ir liaujasi.

Penkiasdešimt ketvirtoje apygardoje patyriau avariją, siųskit buksyra...

Žaidimo takelio pagrindas — British PoP Rock melodijos, tiesa, yra lengvų Hip Hopo ir techno variacijų. Dainelės, kurias galima ir pritildyti, ir apskritai išjungti, neįkyrios. Manau, jei kada nors turėsiu Ferrari, būtent tokios muzikos ir klausysiuosi. Čia vėlgi galima paminėti visagalį NFS meniu, kurio padedami žaidimą galime padaryti tokį, kokio norime. Garso meniu turi daug funkcijų, pavyzdžiui, muzikos garsas, policijos racijų garsas, aplinkos garsas, variklio garsas, padangų trynimosi į asfaltą garsas, vienu žodžiu, dugnas. Norint ką nors prikišti žaidimo garsui, dar metelius kitus reiktų pažaisti, o tada džiaugsmingai pareikšti, kad garso takelis tikrai įgriso...

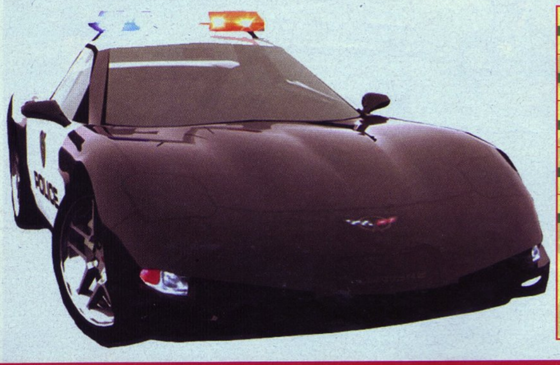
Policininkų dialogai įdomūs, emocionalūs ir tikroviški — taip profesionaliai įgarsintas ne kiekvienas veiksmo žaidimas. Klausantis policininkų, galima ir pasijuokti, ir šį tą įdomaus nugirsti, pavyzdžiui, kuris kelio kraštas užtvertas spygliais...

Žinoma, yra norimas dainas pasirinkti leidžianti funkcija, yra instrumentalinės dainų versijos, taigi žaidėjai, nekenčiantys angliškų dainų, gali jas mesti lauk ir klausytis tik muzikos.

Kad ir iš kur žiūrėtume, kelio dangos ir variklio garsai beveik nesiskiria. Tai kelia nuostabą, bet nenuvilia.

Marš į parduotuves

Puikios pagal licencijas įsigytos mašinos, patogus viską leidžiantis meniu, puikus lygių dizainas, alternatyvūs keliai, tobula apdovanojimų sistema, patogus valdymas, nuostabūs vizualiniai efektai, galimybė žaisti dviese, pamišę lenktynių oponentai, pikti policininkai, jokio nuobodulio, jokios monotonijos — vien greitis. Ko daugiau jums reikia?..



Pirmasis įspūdis Puikiai apipavidalintas, patogus meniu	10
Įdomumas Puiki apdovanojimų sistema, daug varžybų rūšių	9
Grafika Ne tobulybė, bet koks greičio pojūtis	8
Garsas Kūrėjai padirbėjo puikiai, ko trūksta, spręsti jums	10
Valdymas 99 proc. arkada, 1proc. simuliacija	9
Išvada: PUIKU!	Galutinis balas 10 ND 4 SPD

Tiesiog Artojas

Need For Speed 3: Hot Pursuit

Trečioji Need For Speed dalis buvo pirmoji, turinti šį tą ypatingo. Omenyje turiu Pursuit režimą. Tai pirmasis kartas, kai NFS žaidimui „įpūsta“ vagių / policininkų dvasios. Būtent ši dvasia ir išskyrė jį iš tuometinių lenktynių žaidimų.

Įvertintas pagal dabartinius standartus, NFS 3 baisiai mažas. Jame tėra 8 superautomobiliai ir El Nino. Automobiliai, žinoma, patys geriausi: Corvette, Frerrari 550, Diablo, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XJR-15 ir keletas kitų. El Nino, geriausią žaidimo automobilį, akimirksniu įsibėgėjantį iki 100 km/h, galima atrakinti.

Žaidime yra trys standartiniai ir vienas naujas režimas. Vienerių lenktynių ir turnyro aiškinti nereikia. Visose atkrintamųjų varžybų lenktynėse po vieną dalyvį iškrenta tol, kol išsiaiškinamas laimėtojas. Žinoma, geriausias Hot Pursuit režimas: gavę automobilį ir priešininką, bėgate nuo policijos. Veiksmas vyksta maždaug taip: policija jus pamato, puola vytis, išsikviečia pagalbą. Paprastai toji pagalba — supergreita policijos gražuolė Corvette. Jei policijai nepavyksta jūsų pavyti, statomi kelio blokai, į kuriuos įsirėžęs žaidėjas turėtų sustoti. Jei nepavyksta (išvengti kelio bloko nesunku, tereikia atidžiai stebėti ir klausytis radijo) ir tai, policininkai ant kelio patiesia spyglių juostą. Ant jos užvažiavus, suvaldyti automobilio beveik neįmanoma. Šių spąstų išvengti sunkiau, bet galima. Turite tris šansus įveikti Hot Pursuit režimą. Nustatę, kiek ratų norite pralėkti, minate pirmyn. Sustabdę policininkai dukart išrašo bilietėlį, o trečiąkart areštuoja. Policija stabdo netgi neviršijus greičio (grafika gana detali, todėl galima matyti visus kelio ženklus). Kvaila, bet taip jau yra.

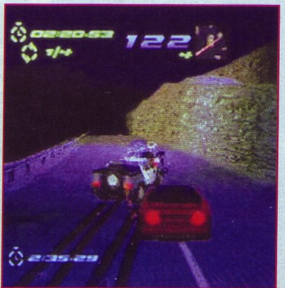
Atliekant policininko vaidmenį, jau reikia galvoti ir apie strategiją. Kadangi policijos automobiliai nėra tokie greiti kaip tie, kuriuos gaudote, atakas reikia planuoti atidžiai. Galima atlikti keturis svarbius veiksmus: skersai kelio patiesti spyglių juostą, pasikviesti pagalbą, blokuoti kelią, užlįsti gaudomam automobiliui prieš nosį ir priversti jį susimėtyti. Tikslas aiškus: greičio fanatikams nespėjus apsukti rato, daugiau nei vieną kartą įteikti jiems baudos bilietėlių ir galų gale areštuoti.

Žaidžiant NFS 3, vairuoti paprasta ir patogu. Palyginus 2-ąją ir 3-iąją dalis, galima pasakyti, kad trečiojoje vairuojame tikroviškiau. Automobiliai tvirtai laikosi ant kelio, važiuojant dideliu greičiu, neslidinėja. Vairavimą veikia ir oras. Oro salygas galima pasirinkti pačiam: važiuoti naktį, lyjant ar / ir sningant. Į akis iš karto krinta puikus NFS 3 meniu. Nesunku pastebėti, kad kūrėjai iš tikrųjų stengėsi.

Fone žybsi automobilių kompanijų logotipai, nesunku pasiekti opcijas, norint patekti į norimą meniu vietą, nereikia ilgai ir nuobodžiai spaudinėti. Prieš važiuojant parodoma kompiuteriu piešta trasos ir reali automobilio, kurį vairuosite, nuotrauka.

Ties nelygia ir gruoblėta pirmųjų Need For Speed žaidimų grafika trečioji dalis padėjo tašką. Hot Pursuit išvaizda glotni ir maloni. Automobilių modeliai gražūs, kaip du vandens lašai panašūs į tikrasias mašinas. Automobilio spalvą galima pasirinkti pačiam. Trasos sukurtos nepriekaištingai. Visos turi savo temą, trasose daug skirtingų kelių, atrakinamų laimėjus lenktynes. Efektų taip pat nepagailėta. Pasirinkę Pursuit režimą, pabandykite pasivažinėti lietingą naktį, ir patys tuo įsitikinsite.

NFS 3 garsas prieštaringas. Efektai neblogi, automobilių variklių garsai skirtingi ir tikroviški. Įvedę kodą, priverčiame policininkus kalbėti kitomis kalbomis. Tik muzika prasta. Visa laimė, ją galima išjungti.

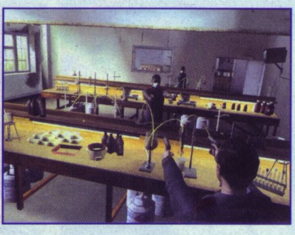


Kalėdų karštligė jau prasideda! Ypatingi videožaidimai šventėms

Artėjant šv. Kalėdoms, Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) nusprendė pamaloninti visus žaidėjus. PlayStation gerbėjai turės progą rinktis iš 18 privilegijuotų žaidimų ir pasidžiaugti net 100 naujų žaidimų.

Kaip sako SCEE atstovai, Kalėdos — pats geriausias laikas įsigyti PS2 konsolę. Galėsite išbandyti tokius perliukus: Lord of the Rings, The Getaway, Tomb Raider: Angel of Darkness, GTA Vice City, Ratchet and Clank, WRC II Extreme, This is Football 2003 ir Kingdom Hearts.

** The Getaway — įspūdingas gangsterių trileris, kuriame daug detalių, gatvių ir Londono įžymybių. Britų klasika ir gangsterio vaidmuo turėtų jus įkvėpti pašėlusiems nuotykiams.



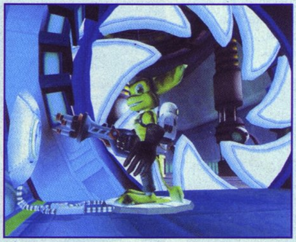
** WRC II Extreme — vienintelis oficialus žaidimas pagal pasaulinį FIA ralio čempionatą (FIA World Rally Championship). Jame yra 21 realus WRC lenktynininkas, visos 14 WRC varžybos ir 7 WRC komandos. Naujiena: pirmose lenktynėse galima išbandyti Extreme Rally automobilius, kuriuos sukūrė WRC dizaineriai. Patikėkite, tai idealiausios mašinos ralio trasoms. Taip pat žaidimas siūlo kelio dangų įvairovę, naują oro sąlygų ir paslaugų sistemą, geresnę garso aparatūrą automobilyje ir t. t.

** Pasak žaidimo This is Football 2003 kūrėjų, tai tobulas produktas. Puiki grafika, geresnis žaidėjų AI ir tinkama kamuolio dinamika verčia pridėti kelis balus TOP 10 žaidimų sąraše.

** Dar vienas realybės atvaizdas — Formula One 2002. Žaidime daug smulkių detalių, kruopščiai parinkti vairuotojai, komandos, automobiliai ir trasos. Galima žaisti ir dviese, ir keturiese, pelnyti apdovanojimų ir deramai atšvęsti. Pavargę lenktyniauti, galite išeiti į pensiją. (Hm... Rodos, kūrėjai apgalvojo viską nuo A iki Z.)

** Tik paklausykite: 100 Disnėjaus personažų, 4 visai nauji veikėjai, sukurti Square atstovo Tetsuya Nomura, neblėstanti drąsa, įspūdingi nuotykiai, herojiškas pasiaukojimas ir daug kitų gražių žodžių apie vieną kūrinį. Čia — ne reklama, čia — tik priminimas: Kingdom Hearts.

** Insomniac Games šį kartą pristato Ratchet and Clank. Spyro the Dragon serijos pelnė didžiulį pripažinimą, dabar kompanija ir vėl siekia aukštumų. Naujame žaidime dalyvausite tarpgalaktinėse kovose ir kelionėse, juokausite, tapsite kitų pečius slegiančia našta. Juk smagu?

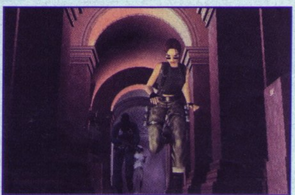


** Disney kompanija pateikia dar vieną staigmeną nuotykių ieškotojams. Žaidimo Treasure Planet istorija pasakoja apie muštynes, užkastą lobį ir... Pabandykite atspėti. Ogi apie kyborgus ir maištaujančius piratus. Treasure Planet — tai ateities lobių planeta, taigi netikėtumų čia daugybė.

Smagias Kalėdas žada ne tik SCEE, bet ir Third Party Publishers (TPP). Šie leidėjai paskelbė akciją „Žaidimai, kuriuos privalai turėti". Visi TPP siūlomi žaidimai dar kartą pademonstruos puikias PlayStation 2 grafikos galimybes. Siūlome išskirtinių žaidimų sąrašą.

** GTA Vice City mums dovanoja kūrėjai Take 2 Interactive. Kaip jau suprantate, eteryje — ir vėl gangsteriai. Tommy Vercetti, senojo boso Sonny Forelli atsiųstas į Vice City, apiplėšiamas. Tada pradedama ieškoti tiesos: tenka kovoti prieš gatvių gaujas, korumpuotus politikus ir Kubos gangsterius. 1980-ųjų muzika ir gaudynės garantuoja, kad žaidimas bus patrakęs.

** Lara Croft kultas taip pat turėtų atgimti šią žiemą. Eidos pristato žaidimą Tomb Raider: Angel of Darkness. Šioje dalyje herojė apkaltinama nužudžiusi savo mokytoją, taigi privalo slapstytis nuo persekiotojų. Veiksmas prasideda 2003 m. vasarį.



Žiemos sezono žaidimai tik PlayStation 2 konsolei:

The Getaway (SCEE);
WRC II Extreme (SCEE);
This is Football 2003 (SCEE);
Formula 1 2002 (SCEE);
Ratchet and Clank (SCEE);
Treasure Planet (SCEE);
Kingdom Hearts (SCEE);
Ninja Assault (SCEE);
GTA Vice City (Take 2 Interactive);
Tomb Raider: Angel of Darkness (Eidos);
Pro Evolution Soccer 2 (Konami);
WWE Smackdown 4 (THQ);
Onimusha 2 (Capcom);
Burnout 2 (Acclaim);
Red Faction 2 (THQ);
Automodellista (Capcom).

PS2 žaidimai būtent 2002 m. Kalėdoms:

Lord of the Rings (Electronic Arts);
TOCA Race Driver (Codemasters).

** Futbolo ir imtynių fanai per šias Kalėdas gaus išties vertingų dovanų. Tai Konami darbas Pro Evolution Soccer 2 ir THQ kūrinys WWE Smackdown 4.

** Švenčių proga Onimusha 2 (Capcom) galima įsigyti su nuolaida. Išvysite demono Nobunaga ir kilnaus Jubei kovą. Veiksmas vyksta 16 amžiuje Japonijoje. Turbūt įsivaizduojate, kad šios muštynės nebus tik vaikiškas pasispardymas :).

** Burnout 2 iš Acclaim pademonstruos PS2 Emotion Engine galimybes. Neįprastas Crash režimas paįvairins vairavimo skonį. Taip pat galėsite pasinaudoti Chaos teorija, prasidančia veikti išmokėjus draudimus už avarijas.

** Paskutinis mūsų sąraše liko Red Faction 2, kurį išleido THQ. Čia galingi sprogimai patrauks priešų dėmesį, o helikopterių atakos sunaikins didžiausius pastatus. Saugokite akis — bus daug dūmų.

Artėjant žiemos šventėms, parduotuvėse pirmasis pasirodys Electronic Arts žaidimas Lord of the Rings, kiek vėliau išvysime Codemasters TOCA Race Driver. Taigi taupykite pinigėlius, PlayStation 2 gerbėjai, — dovanų ir nuolaidų metas artėja.

Dukart didesnis miestas, 120 automobilių, 50 ginklų. Kriminalistikos įkrova!

Grand Theft Auto: Vice City

Grand Theft Auto: Vice City — naujausia GTA serijos (iš viso nupirkta daugiau nei 11 milijonų kopijų šios serijos žaidimų) dalis. Iki pat 2004 metų Grand Theft Auto žaidimai bus skirti tik Playstation 2 konsolei.

GTA: Vice City pralenks precedento neturintį GTA 3 žaidimo stilių, grafiką, garsus ir muziką. Tai visai naujas žaidimas, kurio veiksmas vyksta 1980–aisiais Vice City mieste. Beje, Vice City labiausiai panašus į Majamį (Miami Vice serialas, pamenate?). Žaidimo atmosfera, suprantama, tokia pati: galia, korupcija ir kiti žavūs nusikaltėlių pasaulio elementai.

Pagrindinis žaidimo veikėjas Tommy Vercetti, vos spėjęs išeiti iš kalėjimo, akis į akį susiduria su Majamio kriminalų gauja Forelli Brothers. Tai tipinė istorija apie kilimą kriminalinės hierarchijos laiptais. Žinoma, ją pagražins paplūdimio gražuolės, tevilkinčios bikini, ir kitos spalvingos Floridos dekoracijos.

Vice City miestas dukart didesnis už GTA 3 Liberty City, taigi jis dukart didesnis už kartu paimtas visas tris GTA 3 salas! Apsilankę Vice City, galėsime įeiti į daugiau nei 60 vidinių aplinkų: viešbučių, klubų, barų, kazino ir dvarų. Veiksmas vyks penkiose pagrindinėse vietovėse: oro uoste, pajūryje, miesto centre, pelkių ir lūšnų rajonuose.

GTA: Vice City galėsime naudotis maždaug 50–čia ginklų: ginklų čia daugiau nei kuriame nors kitame GTA žaidime. Turėsime seną gerą bazuką ir šratinį šautuvą, susipažinsime su naujais M60, mačete ir benzininiu pjūklu. Bus pasiūlyti keli malonūs triukai, pavyzdžiui, pašaudyti į policijos automobilių padangas ir pan. Patobulinta ir taikymosi sistema.

Jums nusibodo žiūrėti į tuos pačius automobilius, lekiančius pro šalį? Nesibaiminkite, žaidžiant Vice City, nuobodžiauti neteks. Čia daugiau nei 120 skirtingų automobilių, t. y. 70–čia daugiau nei GTA 3! Bus ir kitokių transporto priemonių: katerių, sraigtasparnių, motociklų. Kaip ir derėtų tikėtis iš tokio žaidimo, misijų bus dukart daugiau nei 3–iame GTA. Papildomi žaidimai irgi nedings. Picos pristatymo užduotys primena GTA 3 Taksi misijas. Galėsime atlikti ir kelis naujus veiksmus, pavyzdžiui, kaip priedanga nuo kulkų pasinaudoti praeiviais.

Rockstar pasistengė kurdami muziką: žaisdami galėsime klausytis 10 radijo stočių, kurios gros apie 90 pagal licencijas įsigytų dainų. Išgirsite Judas Priest, Kool and the Gang, Cutting Crew ir kitas devintojo dešimtmečio pradžios grupes. Visą Vice City garso takelį Take 2 Interactive ir Sony Music Entertainment įrašė į septynis kompaktinius diskus. Pasak leidėjų, šie diskai skirti ne tik muzikai klausytis, bet ir tam tikroms žaidimo savybėms (kodams ir pan.) atrakinti.

Žaidimų išleidimo datos

2002 lapkričio mėn.

PSOne – PS2

Diena	Pavadinimas	Žanras
01	Pro Beach Soccer	Futbolas
02	M. Schumacher World Kart 2002	Lenktynės
05	Mad Dog McCree	Šaudymas
07	The Sum of All Fears	Veiksmo
07	Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring	Nuotykių
07	Wizardry	RPG
08	Barbarian	Muštynės
08	Digimon World 2003	RPG
08	Downforce	Lenktynės
08	Grand Theft Auto : Vice City	Veiksmo
08	Gundam : Battle Assault 2	Muštynės
08	King's Field IV	RPG
08	Knight Rider : The Game	Lenktynės
08	Lord of The Rings: The Two Towers	Nuotykių
08	Micro Machines	Lenktynės
08	Mobile Suit Gundam : Federation Vs. Zeon DX	Muštynės
08	Rocky	Muštynės
08	The Scorpion King : Rise of An Akkadian	Nuotykių
08	Total Immersion Racing	Lenktynės
08	WRC Arcade	Ralis
08	X-Men : Next Dimension	Muštynės
09	NHL Hitz 20-03	Ledo ritulys
10	Sub Rebellion	Veiksmo
13	Pink Panther	Platforma
13	Treasure Planet	Nuotykių
13	Treasure Planet	Nuotykių
13	Riding Spirits	Lenktynės
14	Harry Potter and The Chamber of Secrets	Nuotykių
14	Harry Potter and The Chamber of Secrets	Nuotykių
14	Marvel vs Capcom 2	Muštynės
15	Red Faction II	FPS
15	Reign of Fire	Veiksmo
15	Superman : Shadow of Apokolips	Veiksmo
15	Wreckless	Lenktynės
15	Gundam - Federation Versus Zeon	Muštynės
18	Haven : Call of the King	Nuotykių
20	Inquisition	Nuotykių
20	Kaan : Barbarian's Blade	Veiksmo
20	Kingdom Hearts	RPG
20	Ratchet & Clank	Nuotykių
21	Ben Hur	Lenktynės
21	Drome Racers	Lenktynės
21	Tom Clancy's Ghost Recon	Veiksmo
21	Ty The Tasmanian Tiger	Platforma
22	Dancing Stage Party Edition	Muzikinis
22	Gungrave	Veiksmo
22	S.O.S : The Final Escape	Nuotykių
22	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportas
22	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportas
22	The Sims	Simuliacija
22	Virtua Tennis 2	Sportas
27	Halloween	Platforma
27	WRC II Extreme	Ralis
27	Zidane Football Generation	Futbolas
28	Disney Golf Classic	Sportas
28	James Bond 007 : NightFire	FPS
28	NBA Live 2003	Krepšinis
28	NBA Live 2003	Krepšinis
29	BMX XXX	Sportas
29	Dragon Ball Z Budokai	Muštynės
29	Dynasty Tactics	Strategija
29	Gremlins Revenge	Nuotykių
29	Inspector Gadget	Nuotykių
29	Legends of Wrestling II	Sportas
29	LMA Manager 2003	Futbolas
29	Spyro : Enter the Dragonfly	Platforma
29	Vexx	Platforma
29	Kotobuki Grand Prix	Lenktynės

Žvilgsnis į Ben Hur

Microids kuria *PS2* žaidimą garsiųjų *Ben Hur* kovos ir lenktynių motyvais. Žaidimas tokiu pačiu pavadinimu turėtų pasirodyti šių metų gruodį.

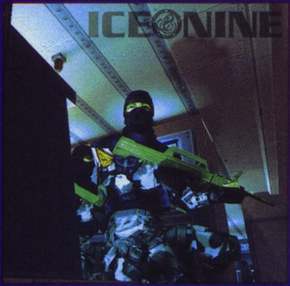
PS2 žaidimas — ne šiaip sau pasivažinėjimas: teks varžytis Pompėjoje, Olimpe, Panteone, šaudyti, naudoti fizinę jėgą, pasikliauti protu. Žodžiu, norint pasiekti finišą ir nugalėti, lenktyniaujant teks ir kovoti, ir mąstyti. *Microids* pažadėjo neprognozuojamas oro salygas, lenktynes dieną ir naktį, nemenką ginklų arsenalą ir apsaugą. Žaisdami naudositės ir magija: jums siūlomi net 64 galingi burtažodžiai. Taigi ruoškitės — lenktynių startas skelbiamas gruodį.

Ruošiama Ice Nine PS2 versija

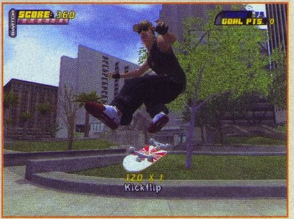
Naujasis *Bam Entertainment* žaidimas kuriamas filmo *The Recruit*, pasirodysiančio 2003 metais, motyvais. Kuriamos *Ice Nine GBA* ir *PS2* versijos.

Dar gegužės mėnesį E3 parodoje buvo pranešta, jog *Bam* kuria žaidimą 2003 metais pasirodysiančio filmo *The Recruit*, kuriame vaidina Al Pacino ir Colin Farrell, motyvais. Žaidimo versija *GBA* konsolei turėjo pasirodyti šį rudenį, tačiau pristatymą nuspręsta atidėti iki kitos vasaros. 2003–ųjų vasarą bus pristatytos tiek *GBA*, tiek *PS2* versijos. Interneto svetainėje jau galima rasti pirmuosius *Ice Nine* vaizdelius. *Ice Nine* žaidėjams teks sustabdyti kompiuterių virusą Ice Nine.

Karštesnių naujienų ieškokite kituose VA numeriuose.



Tony Hawk's Pro Skater 4



Sena ir gera Activision serija tuoj peržengs ketvirtojo etapo ribą: netrukus dienos šviesą išvys Tony Hawk's Pro Skater 4 (THPS 4). Anksčiau pasirodę tęsiniai serijos iš esmės nepakeitė: keli nauji triukai ir kiti neesminiai bruožai. Pagrindinis THPS 4 skirtumas — pakeisti lygiai. Iš anksto pranašaujama, kad THPS 4 taps geriausiu Tony Hawk žaidimu.

Žaidžiant Tony Hawk žaidimus, per dvi minutes skirtinguose lygiuose tekdavo įveikti daugybę užduočių. Ketvirtasis žaidimas siūlo kitus dalykus. Užuot turėję 2 minutes, dabar pradedate žaisti apskritai neturėdami laiko. Taip taip, laikas nebeskaičiuojamas, taigi žaidėjai galės laisvai tyrinėti lygius ir smagiai pakvailioti. Laikas skaičiuojamas tik vykdant užduotis. Jas skiria indikatoriais pažymėti pėstieji. Privažiavę prie žmogelio, gaunate užduotį. Tada ir pradedamas skaičiuoti laikas, per kurį turite įvykdyti užduotį.

Lygiai didžiuliai, juos tyrinėdami praleisite nemažai laiko. Žaidimas siūlo daugybę slaptų plyšių, kambarių ir sekcijų, taigi nuolat atrasite ką nors naujo ir įdomaus. Lygiai spalvingi, „gyvybingi", visur pridėliota rampų, kalvų ir kitų objektų, kuriais pasinaudojus galima atlikti įvairiausių triukų. Be to, aplinkui daugybė žmonių, vaikštančių ir gyvenančių savo gyvenimus.

Akivaizdžiai pasikeitęs ir karjeros režimas. Gavę užduotį, rankiosite raides, iš kurių turėsite sudėlioti žodį. Be to, turėsite lenktyniauti, atlikti specialiųjų triukų serijas, riedlentėmis žaisti tenisą :). Riedlentininkas, įveikęs misiją, uždirba taškų, tobulinančių jo savybes. Žodžiu, kuo daugiau užduočių įveiksite, tuo geresnis riedlentininkas būsite. Be to, įveiktos užduotys atrakina naujų lygio vietų, kuriose galite tobulintis toliau. Čia kūrėjai pagalių į ratus nekaišioja: vienam riedlentininku įveikus užduotį, laikoma, kad ją įveikė ir kiti veikėjai. Taigi nereikia keliskart kartoti to paties.

Žaidėjams leista ne tik važinėtis. Tyrinėdami lygius, sutiksite beisbolą, tenisą ir kitus sporto žaidimus žaidžiančių žmonių. Prie jų galėsite prisijungti ir pats.

THPS 4 geimplėjus nėra toks inovacinis kaip 2 ir 3 serijos, bet keletą naujovių kūrėjai žada. Ryškiausia naujiena — vadinamasis skitching veiksmas, kai veikėjas, prisikabinęs prie važiuojančio automobilio, įgauna pagreičio ir atlieka kokį nors galingą triuką. Kita naujovė — galimybė valdyti stuburą: žaidėjai galės išlyginti blogu kampu nuo rampos pašokusį sportininką.

Mažiausiai pasikeitė THPS 4 grafika. Na, atsirado kelios naujos, bet nereikšmingos detalės, gal kiek gražesnis bendras vaizdas. Sportininkai ir aplinkos objektai ryškesni ir gyvesni. Ryškiausias skirtumas — lygiai, tiksliau, jų dydis ir galimybė intensyviai jais judėti, kai žaidimas nė kiek nestabdomas.

Kūrėjus ir leidėjus, žinoma, galima peikti, kad jie nesiliauja „melžę" Tony Hawk serijos, bandydami išspausti viską, kas įmanoma. Kad ir kaip ten būtų, tikėdamiesi smagiai palakstyti riedlentėmis nekantriai laukiame ketvirtosios dalies. Beje, kūrėjams visų pirma reiktų padėkoti už tai, kad jie vieni iš nedaugelio nepamiršta ir „nenurašo" PSOne konsolės: viena iš THPS 4 versijų bus išleista ir šiai platformai.

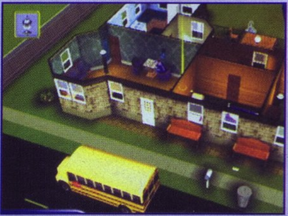
The Sims

Tie, kas negirdėjote apie The Sims, pakelkite rankas. Taip ir maniau — rankos nė vienos. Per dvejus metus šis gyvenimo simuliatorius okupavo daugelio žaidėjų asmeninius kompiuterius. Dabar simsai kėsinasi į PS2 konsolę.

Išgirdęs apie The Sims PS2 konsolei, gali pagalvoti maždaug taip: „Na, pritrūko pinigų, ir kūrėjai nusprendė pasipelnyti iš PS2 vartotojų, tiesiog nukopijavę žaidimą." Iš tiesų dažnai atsitinka, kad geras PC žaidimas į PS2 konsolę perkeliamas atmestinai. Su simsais taip nebus. Kūrėjai stengiasi, jog PS2 žaidėjai patirtų tikrą The Sims gyvenimą: žaidimas nuo pradžios iki pabaigos kuriamas išnaudojant visas konsolės galimybes.

Nepaisant to, jog apie šį žaidimą visi girdėjome arba jį žaidėme, trumpas pristatymas būtinas. The Sims — talentingo žaidimų dizainerio Will Wright kūrinys. Žaidėjas valdo konkrečią šeimą, kurią reikia vesti... hm... gyvenimo keliu. Žaidėjo rankose — žmonių karjera, socialinis bendravimas, meilės ryšiai, namų ruoša ir visa kita, ką realiame gyvenime daro žmonės. Nors kai kuriuos dalykus simsai atlieka patys, be prižiūrėtojo jie pražūtų. Vargšelius reikia saugoti nuo įvairių negandų: gaisro virtuvėje, atleidimo iš darbo, kitų fizinių ir moralinių tragedijų. Žaidėjo–valdovo tikslas — simsų laimė: kuo jie laimingesni, tuo geriau. Konkretesnio tikslo turbūt neįmanoma rasti :). Kad būtum laimingas, tiek realiame gyvenime, tiek žaisdamas PS2 žaidimą turi atlikti daug įvairiausių dalykų. Vienu metu kyla šimtai klausimų: kokios karjeros sieksite, kokiuose namuose gyvensite, vesite ar liksite vienišas, maistą gaminsitės ar užsisakinėsite? Į visus šiuos klausimus reikia atsakyti žaidžiant.

Noriu pabrėžti dar kartą: The Sims PS2 versija nebus atmestina PC žaidimo kopija. Tai visai naujas žaidimas, sukurtas būtent PS2 konsolei. Esminiai žaidimo principai nesikeis, bet patobulės grafika, bus paprasčiau valdyti, atsiras daugiau tikslų, kurių teks siekti, be abejo, bus ypatingų daiktų ir veiksmų.



Žaidimo grafika pasikeis iš esmės: The Sims bus ne 2D ir 3D kombinacija, bet trimatis žaidimas. Taip pat čia rasime mėgiamiausių The Sims papildinių Livin' Large, House Party ir Hot Date daiktų. PS2 žaidėjai gaus daugiau nei 20 naujų daiktų. Bene įdomiausias iš jų — „tuštybės veidrodis". Tai nėra vien baldas, jam padedant galima keisti simsų išvaizdą. Taip pat bus galima keisti baldų spalvas ir tekstūras, taigi galėsime susikurti norimą baldų rinkinį.

The Sims kūrėjai žada, kad patogus valdymas leis idealiai išnaudoti visas Dual Shock galimybes. Žaidimo meniu navigacija gerokai paprastesnė, taigi viskas turėtų būti aišku.

The Sims PC žaidimas yra begalinis — tiesiog jo neįmanoma laimėti. Mėgstantiems tikslumą ir struktūrą PS2 versija pasiūlys iššūkių žaidimus, pavyzdžiui, priekaboje gyvenantis vargeta turės šansą tapti milijonieriumi, ant geriausio rajono kalvos turinčiu didžiausią dvarą. Atviro žaidimo mėgėjai gali nesibaiminti: šis žaidimo būdas ir liks pagrindinis, o norintieji galės įveikti daugiau tikslų.

Kūrėjai žada išsamesnį simso kūrimo režimą, galimybę savo simsus ir jų turtą išsaugoti atminties kortelėje.

Pagaliau — džiugiausia žinia. The Sims PS2 konsolei turės daugelio žaidėjų režimą! Taip taip, du žaidėjai vienu metu galės kontroliuoti ir valdyti simsus. Žaisdami padalintame ekrane, žaidėjai valdys skirtingus šeimos narius ir bendraus taip, kaip pageidaus. Tai nebus tik paprastas gyvenimas. Būtent dviejų žaidėjų žaidimui ruošiami keli siurprizai. Vieną išduosime — tai strip–pokeris.

Perskaičius viską, kas čia parašyta, tampa aišku, jog The Sims PS2 konsolei nėra PC žaidimų kopija. Edge of Reality ir Maxis nėjo daugelio kūrėjų, PS2 konsolei kuriančių PC žaidimų kopijas, pėdomis. Žaidimų pasaulyje netrukus pasirodys naujas klasikinis PS2 žaidimas. The Sims era tęsiasi.

Blizzard žaidimai

2003 metais GBA mėgėjams Blizzard kūrėjai ketina pristatyti keletą naujų projektų. Džiugina Classic Arcade ženklu pažymėtų žaidimų siužetai: The Lost Vikings, Blackthorne ir Rock N'Roll Racing turėtų sudominti tiek mėgėją, tiek profesionalą.

Rock N'Roll Racing — tai naikinimo lenktynės, kuriose teks varžytis su galingais priešininkais. Rinkdamiesi trasas ir automobilius, nepamirškite amunicijos! Norint laimėti, ji itin svarbi. GBA Game Link kabelis lenktynėse leis dalyvauti keliems žaidėjams.

Veiksmo netrūks ir nuotykių Blackthorne: jūsų laukia kovos su monstrais, nežemiška aplinka, dvasių antpuoliai. Pasirodys PC, SNES ir Genesis žaidimo versijos.

Žaidimas kelyje

Sega informuoja, kad *The King of Route 66* šiuo metu kuriamas kompanijos *AM2* studijoje. Pagrindinė žaidimo trasa — 66 greitkelis, jungiantis kelias JAV valstijas. Reikės keliauti nuo Ilinojaus iki *Kalifornijos* ir tapti kelio karaliumi. Galvojate, viskas paprasta? Garantuojame, kad ne. Žaidimo kūrėjai pateikė užtektinai kliūčių: tornadai, smėlio sūkuriai, žvyras ir pan. Kai kuriuose lygiuose vykdysite misijas, vairuosite specialius automobilius, žaisite mini žaidimus. Turėsite galimybę sužavėti aštuonias gražias moteris („Queens of Route 66") ir laimėti papildomų taškų.

Žaidimas startuos kovą. Pirmiausia bus nudžiuginti PlayStation 2 žaidėjai.

Prisoner of War

Kodai

Visos paslaptys
Kaip „case-sensitive" kodą įveskite *farleymydog*.

Atrakinti visus lygius
Kaip „case-sensitive" koda įveskite *ger1eng5*.

Nė vienas lygis neatrakintas
Kaip „case-sensitive" koda įveskite *defaultm*.

Visi dienos įvykiai
Kaip„case-sensitive" koda įveskite *alltimes*.

Visi pagrindiniai įvykiai
Kaip „case-sensitive" koda įveskite *coretimes*.

Nė vieno pagrindinio įvykio, išskyrus dabartinį
Kaip „case-sensitive" koda įveskite *farleymydog*.

Kamera rodo vaizdą pirmojo asmens akimis
Norėdami atrakinti „First Person View" opciją, kaip „case-sensitive" kodą įveskite *Boston*. Kodo alternatyva — „A" įvertinimas 5 stovykloje.

Kamera rodo vaizdą virš galvos
Norėdami atrakinti „Top Down View" opciją, kaip „case-sensitive" kodą įveskite *Foxy*. Kodo alternatyva — „A" įvertinimas 4 stovykloje.

Nesibaigiantys pinigai ir akmenys
Norėdami atrakinti „Infinitie Goodies" opciją, kaip „case-sensitive" kodą įveskite *Dino*. Kodo alternatyva — „A" įvertinimas 4 stovykloje.

Pakeisti apsaugos dydį
Norėdami atrakinti „Size" opciją, kaip „case-sensitive" kodą įveskite *Muffin*. Kodo alternatyva — „A" įvertinimas 2 stovykloje.

Pakeisti apsaugos supratingumą
Norėdami atrakinti „Awareness" opciją, kaip „case-sensitive" kodą įveskite *Quincy*. Kodo alternatyva — „A" įvertinimas 1 stovykloje.

Nebūti pašautam
Norėdami atrakinti „Defiance" opciją, kaip „case-sensitive" kodą įveskite *Fatty*. Kodo alternatyva — „A" įvertinimas 3 stovykloje.

Pažiūrėti žaidimo išleidimo datą ir laiką
Kaip „case-sensitive" koda įveskite *Dt*.

Galimybė išsaugoti žaidžiant
Kaip „case-sensitive" koda įveskite *Togsavecan*.

Patarimai

Akmenys
Ieškant nuolaužų, galima rasti akmenų. Norėdami išsiblaškiusius apsauginius apmėtyti akmenimis, pasirinkite pirmojo žaidėjo kameros režimą ir spauskite X. Apsauginiams pabėgus, daugiausiai galėsite neštis 15 akmenų.

Nacių uniformos
Jei vilkite nacių uniformą, apžiūrinėdami stovyklavietę saugokitės aukštesnio rango nacių. Jie gali pastebėti, kad jūsų uniforma — tik maskuotė.

Pėdsakai
Stenkitės nepalikti pėdsakų. Pastebėję juos apsauginiai seks jais ir suras, kur jūs slepiatės. Visur, kur įmanoma, vaikščiokite sausa žeme.

Pamesti daiktai
Susidūrę su apsauginiais ir pametę daiktus, ieškokite veltėdžio, kuris turės juos ir parduos jums atgal. Pirmoje stovykloje daiktus atgausite nemokamai.

Pabėgimo komitetas
Jei strigote tam tikroje misijoje, galite prašyti Pabėgimo komiteto pagalbos. Jie pateiks užuominų, kaip ją įvykdyti. Tiesa, už patarimus reikia mokėti, be to, mažėja galutiniai įvertinimai.

Kauliukų žaidimas
Norint lengvai laimėti kauliukų žaidimą, pasirinkite sunkų lygį. Žaidimui prasidėjus, triskart spauskite X mygtuką. Labai tikėtina, kad iškritusių kauliukų taškų suma bus didesnė nei 7. Taip atsitinka, nes kauliukai pradžioje visada būna 5 ir 6 taškų. Jei greitai paspausite, jie nespės pasikeisti ir liks tokios pat vertės. .

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir idėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

Drakan: The Ancient Gates

Kodai

Didesnis personažo lygis
Norėdami, kad personažo lygis padidėtų vienu vienetu, spauskite ir laikykite nuspaudę šiuos mygtukus: L1, R2, L2, R1. Laikydami šiuos mygtukus, spauskite naujus: kvadratas, trikampis, apskritimas, X, į dešinę, į apačią, į kairę, į viršų. Dabar būsite perkeltas į aukštesnį lygį. Kodas suveiks, kai tik jį suvesite.

Didesnis kerų lygis
Norėdami, kad kerų lygis padidėtų vienu vienetu, spauskite ir laikykite nuspaudę šiuos mygtukus: L1, R2, L2, R1. Laikydami šiuos mygtukus, spauskite naujus: į viršų, į apačią, į kairę, į dešinę, į dešinę, į kairę, į apačią, į viršu. Dabar būsite perkeltas į aukštesnį lygį. Kodas suveiks visada, kai tik jį suvesite.

Nenugalimumas
Norėdami būti nenugalimi, spauskite ir laikykite nuspaude šiuos mygtukus: L1, R2, L2, R1. Laikydami šiuos mygtukus, spauskite naujus: X, į apačią, trikampis, į viršų, apskritimas, į dešinę, kvadratas, į kairę. Viską padarę taip, kaip reikia, turėtumėte pamatyti tekstą: „The Gods Favor You."

Gauti 10000 dolerių
Norėdami gauti 10000 dolerių, spauskite ir laikykite nuspaudę šiuos mygtukus: L1, R2, L2, R1. Laikydami šiuos mygtukus, spauskite naujus: apskritimas, kvadratas, į dešinę, į kairę, X, trikampis, į apačią, į viršų. Kaskart, kai įvesite šį kodą, žaidimas jums suteiks 10000 dolerių.

Susigražinti prarastą gyvybę
Norėdami susigrąžinti visą gyvybę, spauskite ir laikykite nuspaudę šiuos mygtukus: L1, R2, L2, R1. Laikydami šiuos mygtukus, paspauskite naujus: trikampis, į apačią, apskritimas, į kairę, kvadratas, į dešinę, X, į viršų. Šis kodas veiks tiek kartų, kiek tik jums reikės.

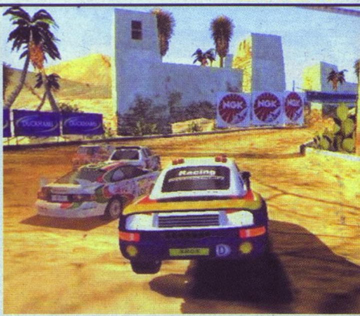
Visi burtai
Žaisdami spauskite ir laikykite: L1, R2, L2, R1 (būtent tokia tvarka). Spauskite: aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn, dešinėn, kairėn, žemyn, aukštyn. Kaskart, įvedus šį kodą, burtai padidės 1–3 lygiais.

Patarimai

Lengvos žudynės
Kovodami su keletu priešų panaudokite jų idiotiškus AI prieš juos pačius. Naudojantys magiją blogiečiai nukaus kitus, pasimaišiusius jų kelyje. Taigi, primiausia nukaukite priešus su skydais, tada be skydų, o tada magus. Kovodami būkite arti priešų, niekada nesiridenkite atgal, norėdami išvengti atakos. Vartokai nėra stiprūs priešai, todėl priimkite žalą ir kirskite atgal. Jie greitesni, todėl, jei bėgsite, jie pasivys ir užmuš.

Lengvos žudynės danguje
Lengviausias kelias išvengti atakos ore kovojant su drakonais — nuolat manevruoti aukštyn ir žemyn arba pakilti virš priešo ir nuolat suktis aplink jį. Priešui atakuojant žaibu ar panašiais burtais, stenkitės būti kuo toliau ir naudoti ilgo nuotolio atakas, jokiu būdu neprisiartinkite prie priešo. Kovojant su keliais priešais, svarbiausia neleisti jiems atsirasti užnugaryje ar dingti iš regėjimo lauko.

GameShark
Turi būti
0E3C7DF21853E59E
EEB2A8C6BCF4A112
Maksimalus udarbis
DE4F355E3BA89AC8
Nesibaigianti gyvybė
DE4F354A2F4344C8
Maksimalūs Skill taškai
DE4F356A2F439AC8
Greitas lygių pasirinkimas
DE4F35623BA89AC8



Shox

Šokiravo...

GAMINTOJAS:	Computer ArtWorks
LEIDĖJAS:	Black Label Games
ŽANRAS:	veiksmo / nuotykių
PARDUODAMA:	nuo 2002-09-19

Vėl mašinos. Sutikite, šis ruduo velniškai keistas. Konsolių rinka verste užversta įvairaus plauko autosimuliatoriais ir autoarkadomis. Praėjusiame numeryje rašėme apie Rally Championship, šį kartą aptarsime NFS HP2 ir Shox, dar laukia Burnout 2: Point of Impact, trečiasis makrėjus, Formula One 2002, Paris-Marseile Racing 2, TOCA ir ne visai autosimuliatoriai, bet vis tiek susiję su mašinomis GTA Vice City ir Stuntman. Košmaras. Žinoma, ne visiems, nes mūsų būryje, matyt, yra nemažai autožaidimų mėgėjų. Dabar čiupkime EA BIG, bandančią atsiriekti savąjį už autožaidimus sumokėtų pinigų pyrago gabalą.

Su vėjeliu...

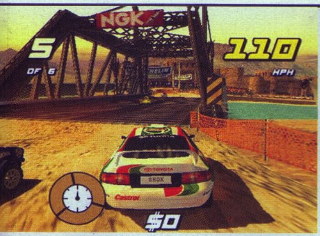
„O TAIP!" — sušukau išvydęs žaidimo meniu. „O TAIP!" — sušukau pradėjęs žaisti ir tikrai nė nepagalvojau, kad Shox gali būti toks apgaulingas. Žaidimo stilius atitinka visus EA BIG standartus: ryškios spalvos, daug judesio, daug muzikos, daug triukšmo, puikus valdymas, nepakartojami pirmieji įspūdžiai. Žaidimo esmė neslepiama — tai tikras arkadinis ralis, kuriam į realybę nusispjauti, o fizikos dėsniai čia laikomi erezija. Įveikęs porą trasų, pasijutau beveik taip pat, kaip jaučiausi pirmą kartą išbandęs Seriuos Sam PC versiją. Žaidimas nereikalauja nieko daugiau, tik laukiu sureaguoti ir pamišusiu greičiu maigyti mygtukus. Seriuos Sam neleido būti atsargiam, taikytis, skaičiuoti šovinių ir elementariai mąstyti; Shox privertė pamiršti kelerius metus tobulinamus vairavimo įgūdžius, rankinio stabdžio naudojimo subtilybes ir pagarbą oponentams. Žaidimo greitis, matyt, perdėtas: lekiant tik 120 km/h greičiu, ima atrodyti, jog skrendi, o mintyse įkyriai sukasi viena mintis: „Aš jos nesuvaldysiu!" Lėkti greičiau už vėją — pagrindinis žaidimo principas ir grožis.

Blizgučiai

Žaidime be galo daug ralio automobilių. Colin McRae 2 žaidėjai daugelį jų yra matę ar net išbandę. Shox siūlo ne tik naujausių automobilių gamintojų šedevrų, kurių yra bene visuose ralio žaidimuose, bet ir klasikinių Ford Escort ir Mini Cooper modelių, be to, bent jau aš pirmą kartą gyvenime išvydau Porsche ralio automobilius. Visi automobiliai gražūs, išorė apgaulingai blizga. Turint omenyje, kad žaidimas arkadinis, tėra trys automobilių parametrai: maksimalus greitis, stabilumas ir manevringumas. Nėra „tiuningo", nėra „setups", padangos parenkamos automatiškai, vienu žodžiu, viskas taip, kaip ir turėtų būti žaidžiant arkadą, kai žaidėjui tereikia šokti į automobilį ir važiuoti. Mašinos suskirstytos į klases: Sports, Power, Turbo ir t. t. Vienos klasės automobiliai beveik nesiskiria, taigi turėsite puikią progą smagiai ir nesinervindami pavairuoti Lancia Stratos, nes ją valdyti paprasta kaip ir kitas Sports klasės mašinas. Pradėjęs žaisti, žaidėjas renkasi vieną iš šešių automobilių: visus kitus teks nusipirkti arba laimėti. Žinoma, neapsieita ir be puikių siurprizų, t. y. platinos mašinų, kurias laimėti salyginai nesunku. Tai, kad jos stovi garaže, glosto kiekvieno ralio fano savigarbą.

Trasos, kuriomis vaikysime keturračius draugus, tiesiog puikios. Jums bus pasiūlyta trijų rūšių aplinka: žvyras, džiunglės ir ledas. Vėliau paaiškėja, kad visos vienos rūšies trasos sukurtos remiantis viena kliše, tad galų gale pabosta. Kalbant apie trasas, reiktų paminėti pirmąji grafikos trūkumą. Omenyje turiu ne vietoj išdėstytus, šlykščiai apipavidalintus ir peizažą gadinančius 2D žiūrovus. Kita vertus, juos kompensuoja lėktuvai, burlaiviai, parašiutininkai, sraigtasparniai, paukščiai ir visa kita, kas juda aplinkui pamišusias varžybas. Tiek judesio ir spalvų nemačiau nė viename autožaidime. Esu tikras, kad bent akies krašteliu tai privalo išvysti daugelis žurnalo skaitytojų.

Ne vienas, sužinojęs, jog Shox pagrindas — F1 2002 varikliukas, turbūt nustebs. Pasirodo, šis varikliukas pavelka daugiau, nei iš jo reikalavo F1. Jei pamirštume minėtus grafikos privalumus, galėčiau paminėti dar kelis puikius ir svarbius dalykus. Tai realistiški dulkių kamuoliai, iš po ratų drabstomas purvas, puikus vanduo, purvina mašina, tamsinti automobilių stiklai (žinoma, sukurti tamsintus stiklus paprasčiau nei skaidrius, bet ant Shox stiklų matyti gražūs aplinkos atspindžiai, be to, pasukus automobilį šonu į saulę, stiklai tampa permatomi, taigi matyti automobilio vidus. Kongenialu :-)!!!), lūžtantis spoileriai, buferiai ir taip toliau. Žinoma, žai-



nį buferį, netenkate gražiausios mašinos dalies, kurią taip gražiai aptaško purvai, be to, atidengiami ligi tol beveik nematyti ratai. Iš karto pastebėsite, kad ratai šlykštūs ir netikroviški, kad apskritai neliečia žemės ir, matyt, beveik nesisuka. Tai dar ne viskas: tose vietose, kur ką tik buvo dalys, atsiranda pilki kampuoti lopai. Automobilis atrodo taip, lyg jį akmens amžiuje būtų pagaminęs Fredas Flinstounas. Tik ant platinos mašinų atsiradę pilki lopai neatrodo tragiški, bet esmės tai nekeičia.

Išgirtųjų trasų trūkumas — jų kartojimasis. Žaisdami Shox, pamažu judame į priekį: perkame naujus automobilius, laimime, keliaujame į kitą klasę. Visą tą laiką trasos keičiasi: ilgėja, atsiranda naujų posūkių ar kitų elementų, bet kaskart naujovių vis mažiau, ir galų gale ima atrodyti, kad ta pačia trasa važiuoji jau n–tąjį kartą. Nežinau, kaip jūs, bet aš, pavyzdžiui, mėgstu įvairovę, o EA BIG įvairovė pamažu ima įlįsti per gerklę. Nemanau, jog tai gerai.

Svarbiausias žaidimo trūkumas — kūrėjų tinginystė. Kuriant Shock Zones ir Shock Wave pasistengta, bet to neužtenka. Mano PS 2 diskasukyje žaidimas praleido lygiai savaitę. Praėjus savaitei, žaidimą išėmiau. Ar kada nors vėl norėsiu jį ten įdėti, tikrai nežinau. Besikartojančios trasos veda iš proto, dar baisiau strigti pereinant iš klasės į klasę ir prarasti pinigus. Norėdamas tęsti karjerą, privalai iš naujo surinkti kokį 1000000 kreditų. Tai varginantis darbas, reikalaujantis nesustojant drožti vis tas pačias trasas. Uždirbus pinigų, gresia nesėkmingos lažybos, tada ir vėl viskas prasideda iš naujo. Pamažu pradeda varginti ir muzika — užsimanai ko nors naujo. Kūrėjai į žaidimą galėjo implantuoti vaistų nuo nuolatinio kartojimosi ir pamažu apimančio nuobodulio. Sakykite, ar jums maišytų, pavyzdžiui, mažas priedukas „Stunt Arena", kurioje atlikinėdami triukus galėtume prasiblaškyti, arba kokie nors papildomi iššūkiai, pavyzdžiui, kas aukščiau ar toliau nušoks nuo rampos, geriau startuos ar greičiau įveiks 200 metrų ir t. t. Mano manymu, tokie papildymai nemaišytų, be to, diske neužimdami daug vietos, suteiktų daugybę malonumų (beveik kaip naujas žaidimas). Žaidimui taip pat nepamaišytų trasose atsiradę alternatyvus keliai, leidžiantys sutaupyti laiko ar bent jau nevažiuoti iš anksto numatytu maršrutu. Strigusieji, užuot pirkę naują mašiną, turbūt džiaugtųsi galį patobulinti senąjį automobilį. Manau, arkadinis ralis galėtų didžiuotis kad ir brangiais „nitro boosters", kurių padedami lemiamu momentu (tiesiojoje prieš finišą) galėtume spustelti mygtuką ir važiuoti beveik šviesos greičiu. Manau, ir jūs patys turite nemažai minčių, kaip geras, bet nuobodus žaidimas galėtų tapti pačiu mėgiamiausiu.

Paskutinė Shox viltis buvo puikus daugelio vartotojų režimas. Deja, nieko puikaus nepastebėjau. Lenktyniaujama dviem būdais, t. y. siūlomos standartinės lenktynės ir „Mayhem". Ką reikia daryti pasirinkus „Mayhem" režimą, bandžiau aiškintis, bet atsibodo. Pasirinkus standartines lenktynes, negroja muzika, lygiuose išnyksta daugiau nei pusė aplinkos objektų, automobilių modeliai galutinai subjaurojami, o baisiausia tai, kad išnyksta mane taip sužavėjęs Shock Zone efektas. Kai žaisdami sumanėme panaudoti stereogarso neatkuriantį televizorių, pastebėjau dėmesio vertą dalyką: abiejų automobilių varikliai, pasirinkus monorežimą, riaumojo puikiai, buvo nesunku juos atskirti. Vienu žodžiu, jei norite žaisti su draugu, nematau reikalo pasirinkti būtent Shox.

Žinoma, yra ir daugiau trūkumų, bet nemanau, kad juos reiktų aprašinėti. Mano nuomone, didžiausias žaidimo, kad ir koks jis būtų, trūkumas — trumpa jo gyvavimo trukmė ir žaidėją apimantis nuobodulys. Ar norėtumėte žaisti 2 valandų RPG arba Resident Evil, kuriame visi zombiai būtų vienodi ir pasirodytų tik įspėjamajam užrašui ekrane paskelbus: „Dėmesio! Neišsigąskite, pro kairėje esantį langą į patalpas tuoj įsiverš baisus zombis!"

Pirmasis įspūdis — Jėga! Gerai veikia autosave sistema	10
Įdomumas — Įdomu lygiai savaitę	5
Grafika — F1 2002 varikliukas geriausiame savo amplua	9
Garsas — Aukščiausio lygio muzikos ir spec. efektų derinys	8
Valdymas — Puikus, arkadinis, patogus	9

Išvada: labai geras žaidimas, jei ruošiatės praleisti su juo ne ilgiau nei 7 dienas, vėliau per gerklę ima lįsti ne tik žaidimas, bet ir visai neblogas garso takelis...

Galutinis balas 9 — rumble

Šokiruotas Artojas

The Thing

Antarktidos košmaras

GAMINTOJAS:	**Computer ArtWorks**
LEIDĖJAS:	**Black Label Games**
ŽANRAS:	**veiksmo / nuotykių**
PARDUODAMA:	**nuo 2002-09-19**

1982 metais pasirodęs Džono Karpenterio filmas The Thing tapo sensacija. Kraupus pasakojimas apie monstrais virtusius Antarktidoje dirbusius mokslininkus ilgai išliko daugelio atmintyje. Prieš porą metų šis filmas vėl pateko į žiūrovų akiratį, nes buvo perleistas DVD formatu. Dabar siaubingų nuotykių ledo žemėje galės patirti ir žaidėjai.

Žaidimas The Thing nėra tiesioginis filmo scenarijaus atpasakojimas, jau greičiau — filmo siužeto tęsinys. Nemačiusiems filmo trumpai papasakosime jo turinį: Antarktidoje dirbanti Amerikos mokslininkų komanda susiduria su nežemišku gyvuose kūnuose gyvenančiu organizmu. Iš pradžių tai iš išorės įprastai atrodantis šuo, bet jo viduje yra „daiktas". Pabėgęs iš Norvegų bazės, šuo atsiduria pas amerikiečius. Čia ir prasideda kraupūs dalykai. Žmonės, užsikrėtę „daiktu", patys virsta monstrais ir vieni kitus žudo. Galiausiai viskas susprogdinama, ir jokių žinių iš bazės nebegauname.

Žaidimo The Thing struktūra primena originalųjį Resident Evil Playstation konsolei. Kad išsiaiškintų, kas per keistenybės vyksta Antarktidoje, į ledo žemę išsiunčiama Alfa komanda. Deja, nieko taip ir nepranešusi, ji dingsta. Kad ištirtų, kas gi vyksta atšiauriame krašte, išsiunčiama antroji komanda. Žaidėjui tenka šios komandos vado Bleiko vaidmuo. Bleikas ir trys komandos nariai — medikas, karys ir inžinierius — sraigtasparniu nugabenami į Outpost 31. Išsiaiškinę, kas čia vyksta, turite išgelbėti kuo daugiau gyvybių, taip pat ir savo paties.

Vos pradėjęs žaisti, pastebėsite, kad virš įprasto gyvybės matuoklio yra dar vienas mėlynas stulpelis. Tai aplinkos, kurioje temperatūra siekia 40 laipsnių šalčio, daroma žala. Stulpelis veikia kaip deguonies matuokliai MGS 2 ar kituose žaidimuose. Jam pasibaigus, staigiai ima mažėti gyvybė, todėl negalima ilgai vaikščioti lauke.

Su šalčiu kovoti nesunku: tiesiog reikia susirasti uždarą patalpą. Daug rimtesnis iššūkis — vadovauti savo komandai. Tam skirta daug dėmesio. Komandos narius kontroliuoja vadinamoji pasitikėjimo / baimės sistema. Iš pradžių būrys jumis pasitiki. Kompanionams galima įsakyti sekti paskui, pataisyti daiktus, nueiti į tam tikrą vietą ar likti dabartinėje pozicijoje. Visa tai nesudėtinga: iškviečiamas komandos meniu, kuriame matyti visi nariai, jų būklė ir įsakymai. Vėliau būrio nariai ima bijoti, puola į neviltį. Išvydę didžiulius kraujo klanus ar ant norvegų bazės sienų ir grindų išvirtusius lavonų vidurius, būrio vyrukai gali patirti šoką.

Išsigandę nevaldomi veikėjai (NPC — non playable characters) ima vemti, šaukti ir panikuoti. Iš jų kalbos galima spręsti, ar jie pasitiki, ar yra nepatenkinti ir bejėgiai. Apie jų būklę taip pat galima spręsti iš virš galvų atsirandančių ikonų. Norint kompanionus nuraminti, tereikia parodyti truputį dėmesio, jais pasirūpinti. Dažniausiai jiems reikia duoti ginklų ir šaudmenų, nuolat pačiam naikinti „daiktus" bei tikrintis, ar šis užkratas dar nepateko į organizmą. Kritiniais atvejais rekomenduojama jiems suleisti adrenalino. Svarbiausia žaidžiant pasižiūrėti į komandos meniu rodomus NPC veidus: ar jie ramiai dairosi, ar greitai sukioja galvas į šalis, ar konvulsiškai kratosi.

Jei pasitikrinus paaiškėja, kad organizme tūno „daiktas", žmogus transformuojasi tiesiai prieš jūsų akis: nusilupa oda, trykšta kraujas, trumpiau tariant, žmogaus virsta šlykščiu padaru su žnyplėmis. Tai veikia emocijas: žaisdamas imi jausti, kad komandos draugai padeda kovoti, kai reikia, pridengia. Nužudyti užsikrėtusius draugus daug sunkiau nei paprastus priešus.

Visi komandos nariai atlieka tam tikras užduotis: kareivis žudo priešus, medikas gydo sužeistą žaidėją ir kitus komandos narius, inžinierius taiso sugedusius durų užraktus ir kitus įtaisus. Viskas veikia sklandžiai, AI lygis aukštas, todėl įdomu eksperimentuoti su NPC veikėjais. Pamatę ateivius, jie puola šaudyti, paprašius ką nors atlikti, tuoj pat atlieka. Tiesa, reikia būti atsargiam: kartais jie pakliūva į ugnies liniją, taigi galima juos sužeisti. Nepasi-

saugojęs nuo komandos narių rankos gali nukentėti ir žaidėjas. Nors ir gaila, beveik visi žaidžiant sutikti NPC miršta. Žaidimo trūkumas tas, kad vos ne kiekvienas komandos narys užsikrečia ir tampa ateiviu. Beje, vienas momentas apskritai baisus: patikrinę draugą, nieko nerandame, bet už kelių minučių jis tampa ateiviu ir puola mus. Žodžiu, išvengti to, kas numatyta siužeto, nepavyks. Sakyti, kad pagrindinis veikėjas neužsikrečia, turbūt nereikia — kitaip nebūtų normalaus žaidimo.

Išsiaiškinus būrio problemas ir netikslumus, The Thing tampa vis geresnis ir geresnis. Prie valdymo reikia priprasti, bet išmokus valdyti paprasta ir patogu. Nepatogu tik lankstytis. Beje, lankstytis reikia dažnai, ypač šaudant iš ugniasvaidžio (veikėjas, kuris šaudo stovėdamas, nudega), taigi svarbu mokėti greitai pasilenkti.

The Thing intriguoja ir vilioja. Prasidėjus lygiui, gaunate užduočių sąrašą. Ieškant raktų, pavysta aptikti kokį nors bunkerį ar duris atrakinantį jungiklį. Atlikus užduotį, paprastai laukia siurprizas — iš niekur užpuola krūva ateivių. Jų forma žaidžiant keičiasi. Pradžioje niokosite mažus greitai lakstančius ir šokinėjančius monstriukus. Vėliau jie vis didės, taps galingesni ir šlykštesni. Kai kuriems mirštant, dienos šviesą išvysta nauji maži padariukai. Kai kuriuose lygiuose sutiksite arklio dydžio pabaisų, netgi trigalvį medžio didumo bosą. Priešų AI taip pat neparastas. Daugelį iš jų nudėti visai lengva: šaudyti reikia tol, kol gyvybę žymintis rėmelis pasidaro raudonas, tada keliskart juos reikia apdeginti ugniasvaidžiu. Tačiau sutiksite ir gudresnių padarų, sugebančių išvengti ugnies arba ją apeiti. Vienu metu kovojant su keliais tokiais, tenka griebtis kitokios strategijos.

Žaidžiant nuolat tenka aiškintis ir ieškoti informacijos. Dažniausiai reikia sužinoti durų kodus ir panašius dalykus. Informacijos galima rasti kompiuteriuose ir popieriuose. Yra galimybė naudotis kameromis: prisijungus prie kameros ir apžiūrėjus teritoriją, galima rasti svarbių užuominų. Saugojimo sistema paprasta ir aiški: žaidimas išsaugojamas ten, kur yra magnetofonai. Deja, jie gana toli vienas nuo kito.

The Thing dizainas ir tekstūros įdomios. Tai nėra gražiausias žaidimas, bet tikrai būsite ir sužavėtas, ir įbaugintas. Veikėjų modeliai tvarkingi, gana detalūs, ateivių išvaizda beveik beribė: įvairiausios formos ir dydžiai tikrai nustebins net ir pačius reikliausius žaidėjus. Tiesa, veikėjai juda kiek juokingai, tačiau baimės įvaro užtektinai.

Aplinkos įprastos. Paminėti galėčiau nebent lauko aplinką: vėjo gūsiai, krentantis sniegas, jame liekantys pėdsakai. Kuriama tikroviška ledinės Antarktidos atmosfera. Kontrastas baltutėliam sniegui — ryškus tirštas kraujas, kurio pilna visur. Beformiai lavonai voliojasi visuose kambariuose. Išvysite nemažai žiaurių ir kraupių scenų.

Garsų nedaug. Dažniausiai girdėsite su jumis kalbančius ir tarpusavyje bendraujančius NPC. Nors ir keista, tai džiugina: žaidimo atmosfera tampa kiek jaukesnė. Monstrų skleidžiami garsai nemalonūs: maži cypia, didesni dejuoja ir panašiai. Laimei, kartais šie garsai pasigirsta anksčiau, nei pasirodo monstrai — spėjame tiek fiziškai, tiek morališkai pasiruošti.

The Thing — gilus ir išsamus žaidimas, tik reikia prie jo priprasti. Pradėję kiek nervinsitės, bet įsivažiavę nebegalėsite liautis. Kuo ilgiau žaisite, tuo žaidimas bus įdomesnis, sudėtingesnis ir kraupesnis. Tikras interaktyvus siaubo filmas.

Pirmasis įspūdis 9
Šalta ir nyki Antarktida. Nagi, kas čia laukia?

Siužetas 9
Įtemptas ir intriguojantis, bet yra netikslumų

Grafika 8
Sniego, kraujo balų ir unikalių „daiktų“ peizažai

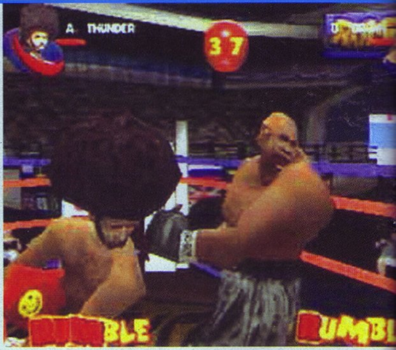
Garsas 9
Tyla, raminantys NPC ir cypiantys padarų balsai

Valdymas 8
Daug funkcijų. Prie jų pripratus, viskas puiku

Išvada: ilgas ir kraupus Antarktidos košmaras, išsaugojęs senojo filmo dvasią

Galutinis balas 9
„Daiktas“

Mirtinai sušalęs ir krauju apsitaškęs Ryčka



Ready 2 Rumble: Round 2

GAMINTOJAS:	Midway
LEIDĖJAS:	Midway
ŽANRAS:	arkadinis boksas
PARDUODAMA:	nuo 2000–11–24

Dažniausiai sporto žaidimų parodijos būna nevykusios. Joms trūksta ne tik tikroviškumo — kūrėjai nesirūpina nei valdymu, nei kitais svarbiais žaidimo elementais, tikėdamiesi, jog palaikysime tai dar vienu pokštu. Deja, tokie kūrėjų „pokštai" sugadina žaidimą, taigi į rankas mieliau imame tikrovišką simuliatorių nei visai paprastą menkavertę sporto parodiją.

Ready 2 Rumble: Round 2 — vienas iš kelių žaidimų, galįs paneigti aukščiau išspausdintas eilutes. Tai bene linksmiausias bokso žaidimas, pasirodęs Playstation konsolei. Jums siūlomas ne tik skoningas humoras, bet ir puikūs daugelio vartotojų režimai, visa gauja puikiai atrodančių boksininkų, nuostabūs treniruočių mini žaidimai, karjeros režimas (be jo neapsieina nė vienas bokso žaidimas), pagaliau — patogus valdymas, žaidžiant leidžiantis patirti didelį malonumą.

Gera nuotaika apima vos pradėjus žaisti. Žaidimą pristato įspūdingas filmukas, tada patenkate į spalvingą meniu, kurio fone matyti besitreniruojančio boksininko siluetas. Jūsų pasirinkimus meniu praneš linksmas balsas, o būtent šiam žaidimui sukurta muzika skatins kuo greičiau čiupti bokso pirštines ir panaudoti jas pagal paskirtį.

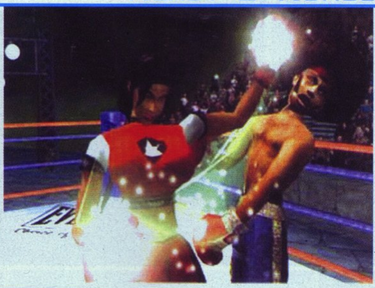
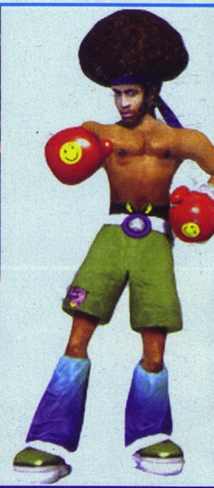
Metas į Midway kūrinį pasinerti giliau. Let's get ready to RUMBLE!!!

Būtent šiais žodžiais prasideda kiekviena kova. Ją pristato Michael Buffer — tikras bokso pranešėjas, žaidime atsiradęs padedant motion capture technologijai. Tiek jo balsas, tiek išvaizda autentiški, deja, atrodo pranešėjas nekaip. Jo kūnas kampuotas, kai kurios kūno dalys retkarčiais „sulenda" viena į kitą. Bet nenusiminkite: boksininkai atrodo kur kas geriau nei pranešėjas. Jų judesiai puikūs, kūnai nėra tokie sukaustyti, kaip, pavyzdžiui, Knockout kings 2001 žaidime. Prieš prasidedant kovai, kovotojai pristatomi žiūrovams. Pirmąkart klausytis įdomu, antrąkart — pakenčiama, bet trečiąkart pristatymus praleisite, nes pranešėjas nieko naujo nepasako. Tik patys boksininkai ar boksininkės (taip, jėgas galėsite išbandyti ir kaudamiesi su moterimis :-)) kartais pagražina savo prisistatymus. Beje, kovotojai įdomūs, puikiai atlieka jiems suteiktus vaidmenis. Išvardinsiu pagrindinius žaidimo veikėjus: įspūdingą afrikietišką šukuoseną demonstruojantis pamaiva juodaodis; beveik 200 kilogramų sverianti „visų boksininkų motina" (taip ją pristato pranešėjas); tikras senamadiškų pažiūrų anglas; italas, panašus į ką tik iškeptą dešrainį; netgi šių dienų jaunuolis, mūvintis džinsus. Iš viso — 12 boksininkų, kiekvienas turi savitą charakterį, savų įgūdžių. Įgarsinti visi dvylika balsų. Beje, pranešėjo balsas skamba geriausiai: kalbant kovotojams atrodo, lyg burnas jie būtų užsidengę plastikiniais maišeliais.

Tai dar ne visi boksininkai, kuriuos išvysite ringe. Turėsite galimybę užvožti ir Maiklui Džeksonui, ir Shakilui O'Nealui, ir netgi Biliui bei Hilary Klintonams! Beje, Maiklas Džeksonas buvo pats atvykęs į žaidimo kūrimo aikštelę ir dalyvavo nuskaitant jo judesius.

Dabar apie tai, kas vyksta nuskambėjus gongui, skelbiančiam raundo pradžią. Smūgiuoti galėsite visais pagrindiniais keturiais mygtukais. Jums skiriamas vienas trumpas ir vienas greitas smūgis, taip pat du smūgiai, atliekami gerai užsimojus abiem rankomis. Rodyklėmis reguliuojamas smūgio aukštis ir kryptis (pvz., tiesus smūgis, kablys ir t. t.) Negalvokite, kad tai — visi smūgiai, kuriuos siūlo žaidimas. Viršuje, po gyvybių matuokliu, matysite dar vieną stulpelį, rodantį, kiek turite sukaupę jėgos. Taiklus jūsų smūgis, atliktas negailint jėgų, priešininką gali nusviesti į kitą ringo galą. Kitas efektyvus būdas atakuoti — kombinacijos. Apipylę priešininką smūgių kruša, tikrai išstumsite jį iš vėžių ir įgysite didelį pranašumą. Pradėjus sėkmingą ataką, geriausia jos nenutraukti, neleisti priešininkui atsitraukti ar blokuoti smūgių, nes smūgių sukelta žala po truputį mažėja, be to, atgavęs jėgas, oponentas gali gerai įkrėsti jums į kailį.

Smogus ypač stiprų smūgį, gausite vieną raidę. Surinkus žodį RUMBLE, prasideda tikrosios linksmybės. Įgysite nežemiškos galios, ir, jei tik priešininkas nespės sustabdyti jūsų, kaip reikiant aplamdysite jam kaulus. Spaudinėdami kombinacijas ar pasirengę vienąkart, bet stipriai smūgiuoti, trankysitės taip, kaip dar nėra trankęsis nė vienas boksininkas. Sėkmingai išnaudotas RUMBLE dažniausiai baigiasi nokautu, todėl tikrai verta surinkti šį žodį. Yra trys RUMBLE lygiai — paprastas, raudonas ir sidabrinis. Surinkę sidabrinį užrašą, priešininkui galėsite smogti taip, kad jis nuskries toli už ringo ribų. Tokiu atveju iš karto būsite paskelbti nugalėtojais. RUMBLE surinkti gali ir priešininkas, todėl verta pasisaugoti. Oponentui atliekant specialius smūgius, geriausia juos blokuoti (nuo kai kurių smūgių ir blokas negelbsti) arba tiesiog trauktis šalin ir tempti laiką, nes RUMBLE veikia tam tikrą sekundžių skaičių. Yra dar vienas būdas surinkti užrašą: paspaudus tam tikrų mygtukų kombinaciją, jūsų kovotojas ims vaipytis iš priešininko, linksminti žiūrovus. Raides surinksite greitai, bet tapsite neapsaugotas ir suteiksite oponentui progą suduoti galingą smūgį.

Kituose bokso žaidimuose neregėta detalė — po stipresnių smūgių boksininkų veidus papuošiančios mėlynės. Jos atsiranda tose veido vietose, į kurias buvo smogtas galingas smūgis.

Kad žavaus jūsų veidelio nebjaurotų mėlynės, patariu naudotis bloku. Esu žaidęs nemažai kovinių žaidimų, bet čia bloku naudotis buvo maloniausia. Niekur nematyta blokų sistema visa galva lenkia daugelį kitų žaidimų. Dviem dešiniaisiais galinės mentės mygtukais reguliuosite, ką blokuoti — galvą ar krūtinę. Suderinę bloko ir rodyklių veiksmus, priešininko smūgius galėsite atremti rankomis, atsilenkti atgal, palinkti į šonus. Smūgiuoti taip pat patogu, kaip ir naudotis bloku. Žodžiu, puikiai pasilinksminsite.

Kovos nėra ilgos. Tiesa, galima pasirinkti ir dvylikos raundų kovą, bet dažniausiai prireikia kokių trijų. Kadangi galima užvožti daug stiprių smūgių, nokdaunai dygsta kaip grybai po lietaus. Kartais per raundą surenkami net keturi nokdaunai — tai jau daug. Nieko čia nuostabaus: gerai įsivažiavę, priešą ant grindų parblokšite ir per dešimt sekundžių.

Vienam žaidėjui žaidimas siūlo tris režimus.

Arcade mode: pasirinkę boksininką, kovojate prieš kompiuterio parinktus priešus. Kovas pradėsite būdami 12 vietoje, nugalėję priešininkus kopsite aukštyn pirmosios link.

Championship mode: pagrindinis ir įdomiausias šio žaidimo režimas. Iš pat pradžių turėdami mažą apgriuvusią treniruočių salę, kopsite karjeros laiptais. Vėliau organizuosite salės remontą, pastatysite svečių priėmimo kambarį ir t. t. Ne, strateginių elementų čia nebus, minėtus dalykus statysite ne patys — statybų procesą matysite tik filmukuose. Atrodo, Championship mode visai paprastas, atrodo, nesiūlo nieko žavaus. Pasirodo, režimas siūlo itin daug, suteikdamas žaidimui nepaprasto žavesio. Turėsite kalendorių ir kovų tvarkaraštį, kurio privalėsite laikytis, norėdami sėkmingai gyvuoti. Privalėsite kautis oficialiose kovose, nugalėję kilsite reitingų lentelėse. Be to, galėsite kautis dėl pinigų, kurių prireikia perkant įvairius vitaminus. Kovose dėl pinigų nei žiūrovai, nei pranešėjas nedalyvauja, tokios kovos vyksta jūsų pačių salėje. Kuo ilgiau žaisite, tuo gražesnė taps jūsų salė, galiausiai net žiūrovų bus į vidų pakviesta! Įdomiausia Championship dalis — mini žaidimai, kuriuos žaisite treniruodamiesi. Iš viso siūlomi 7 skirtingi mini žaidimai (šokinėjimas per virvutę, aerobika, trijų rūšių bokso kriaušių kumščiavimas, reakcijos testas ir svorių kilnojimas) tam tikroms boksininko savybės (greičiui, jėgai ir pan.) tobulinti. Visapusiškos naudos nesitikėkite: tobulėjant vienoms sportininko savybėms, kenčia kitos; antra vertus, nukentėjus vienoms, tobulėja kitos. Kiekvieną mini žaidimą sudaro dešimt sunkumo lygių, kurie gerokai skiriasi, taigi, matematiškai suskaičiavę, suprasite, jog galėsite išbandyti net 70 mini žaidimų (na, šiek tiek panašių). Kaip patobulės jūsų savybės, lems tai, kokį lygį pasirinkote ir kiek laiko treniruojatės. Kovų tvarkaraštį galėsite planuoti patys, prižiūrėti rungtyse pasirodyti nebūtina. Tie, kas nepasitiki savo pirštų miklumu, pasitreniruoti gali ir automatiškai, bet tada rezultatai kur kas prastesni. Laisvu laiku tinginiauti negalėsite, privalėsite treniruotis. Žaidžiant privalu rinktis vis sunkesnes treniruotes: elementarios treniruotės kuo toliau, tuo mažiau naudingos, galiausiai nuostolingos. Autotreniruočių režimas irgi negali visąlaik atstoti tikrų treniruočių, tad anksčiau ar vėliau prie mini žaidimų ritmo teks prisitaikyti.

Team battle mode: į savo komandą priėmę iki aštuonių boksininkų, kovokite su tiek pat priešininkų. Žinoma, visi kovosite ne vienu metu (16 boksininkų viename ringe vienu metu atrodytų gana keistai — tiesa? :-)). Nugalėję priešininką, susidursite su kitu kovotoju. Pralaimėję irgi kausitės su kitu savu kovotoju. Nugalėtoju skelbiamas tas, kuris nugali visus priešininko boksininkus.

Ready 2 Rumble 2 turėtų būti populiarus vykstant vakarėliams. Tai lėmė ne tik paprastas, aiškus ir patogus valdymas, nebloga grafika ar linksmi arkadiniai elementai. Žaidimas siūlo 3 daugelio vartotojų režimus: Arcade mode (jūs ir draugas išsirenkę po boksininką, daužote viens kitam nosis (ekrane, žinoma :-)), Tournament mode (nuostabus atkrintamųjų rungtynių žaidimas, kuriame gali susirungti 3–8 (!) žaidėjai) ir Team battle mode (beveik nesiskiria nuo to paties pavadinimo vieno žaidėjo režimo, tik kovosit ne prieš kompiuterį).

Taigi sugniaužkite kumščius ir paruoškite šypsotis: Let's get ready to RUMBLE!!!!!!!!!!!

Pirmasis įspūdis	9
Puikus žaidimo pristatymas	
Siužetas	9
Retas atvejis, kai bokso žaidimas turi siužetą	
Grafika	8
Dar netobula	
Garsas	8
Kai kuriuos melodijos greitai atsibosta	
Valdymas	9
Blokui — 10	
Išvada: ITIN linksmas arkadinis boksas	Galutinis balas 9 Rumble

Smūgiavo Žygis

Spec Ops

Ranger Elite ir Covert Assault *multiplayer*

GAMINTOJAS: **Runecraft**
LEIDĖJAS: **Take 2 Interactive**
ŽANRAS: **šaudyklė trečiojo asmens akimis**
PARDUODAMA: **RE nuo 2001-04-27**
CA nuo2001-06-29

Šis aprašymas skirsis nuo kitų. Pirmasis skirtumas tas, kad vienu metu bus aprašomi du žaidimai. Nors ir priklauso tai pačiai serijai, šie žaidimai neverti tapti numerio tema. Kitas skirtumas, kurį jau tikriausiai pastebėjote, tai šalia teksto pavadinimo paliktas prierašas „daugelio vartotojų režimas". Kadangi vieno žaidėjo režimas yra visai nevykęs (tie, kas įdėmiai skaito žurnalą, *Spec Ops* aprašymą turėjo skaityti „Game over" skiltyje), jį nusprendėme ignoruoti ir visą dėmesį skirti daugelio vartotojų režimo siūlomoms gerovėms...

Ranger Elite ir Covert Assault — panašūs žaidimai. Nevienodos tik misijos. Grafika, valdymas ir garsas beveik nesiskiria.

Abu žaidimai prasideda prastai įgarsintais filmukais: ekrane nuobodžiai slenka karių nuotraukos. Nusprendusieji pasižiūrėti visą filmuką, gali pasijusti po dviejų bemiegių naktų sėdintys matematikos pamokoje. Na, jei filmuko vis dėlto nežiūrėsite, nuomonė apie žaidimą nepasikeis, netgi patekus į meniu. Čia groja nebloga muzika, viskas išdėstyta aiškiai ir tvarkingai. Įdėmiau įsižiūrėję pamatytumėme, kad meniu paprastas. Fone sustingęs vis tas pats piešinėlis, pasirinkus reikiamą opciją, ekranas sutemsta. Jam prašviesėjus, matyti tik nauji pasirinkimo variantai, jokios animacijos ar judėjimo. Nesakau, kad meniu prastas. Galbūt žaidimo kūrėjus reikėtų tik pagirti, kad iš paprastų priemonių sukūrė gal ir neįspūdingą, bet gana gerą ir patogų meniu.

Abu žaidimai siūlo identiškus režimus ir sunkumo lygius. Pastarųjų yra trys: „eilinis", „kapralas" ir „seržantas". Žaisdami galėsite rinktis keturis skirtingus režimus: paprastą vieno ir dviejų žaidėjų režimą bei greitąjį vieno ir daugelio vartotojų režimą. Kadangi vieno vartotojo režimus žadėjau ignoruoti, kalbėsiu tik apie daugelio vartotojų režimo privalumus ir trūkumus.

Quick start — tai minėtasis greitasis režimas. Jį pasirinkę, nerašysite savo vardų, nesirinksite savo herojaus, netieksite jam ginklų, netgi misijos aprašymo neskaitysite. Iškart pateksite į kovos lauką ir vykdysite užduotis, kurias išgirsite per raciją. Greitojo ir paprastojo režimo siužetas ir užduotys nesiskiria. Šį režimą geriausia rinktis neturint daug laiko, norint pademonstruoti žaidimą draugams arba smagiai praleisti laiką, neturint tikslo žaidimą įveikti.

Nusprendusiems žaidimą įveikti, primygtinai siūlau normalųjį režimą: kartu su draugu galėsite užrašyti savo vardus, kuriais vėliau į jus bus kreipiamasi; kad žinotumėte, kas, kaip ir kodėl, galėsite paskaityti misijos aprašymą. Be to, išvysite smulkų misijos planą ir vietovės, kurioje atliksite misiją, žemėlapį. Beje, žemėlapį ir jame pažymėtus operacijos tikslus galėsite matyti ir žaisdami.

Sužinoję visą reikiamą informaciją apie misiją, atsidursite malūnsparnyje. Čia iš penkių karių su draugu galėsite išsirinkti po vieną. Visi kariai — tam tikros srities ekspertai, mokantys naudotis tam tikrais ginklais. Išsirinkite kulkosvaidininką (kulkosvaidžių specialistas, geriausiai tinka dalyvaujant atviroje kovoje), grenadierių (granatsvaidžių specialistas, granatas taikliai mėtantis ir ranka), snaiperį (žvalgas, galįs tiksliai pataikyti itin dideliu atstumu), artimų kovų specialistą (puikiai šaudo galingais šautuvais) arba automatinių šautuvų ekspertą (jo turimi ginklai nėra galingi, bet turi optinius taikiklius). Tai dar ne viskas: savo pasirinktam kovotojui galėsite išrinkti ginklų, įvairių sprogmenų ir šovinių. Amunicijos kiekis parenkamas pagal svorį. Beje, jums leidus, kompiuteris automatiškai parenka ginklus, kurie jūsų pasirinktam personažui pagal specialybę tinka geriausiai. Jei vis dėlto rinktumėtės patys, jums būtų pasiūlyti 12 šaunamųjų ginklų ir 8 rūšių papildomi daiktai.

Nesvarbu, kokios srities specialistas yra jūsų karys, ginklai ir daiktai siūlomi tie patys. Ir ginklų, ir papildomų daiktų pakanka, taigi žaidimas bus tikroviškas ir nemonotoniškas.

Apsirūpinę amunicija, išsilaipinsite misijos pradžios taške. Prieš žengiant toliau, patariu jums su draugu išsiaiškinti mygtukų funkcijas, išmokti visus veikėjų judesius. Visa tai pravers, kai susidursite su priešais. Judėti galima trimis būdais: bėgti, šliaužti ir bėgti pasilenkus. Bėgdami judėsite greičiau, tačiau būsite puikūs priešo taikiniai, be to, negalėsite staigiai judėti visomis kryptimis. Drąsiai galite bėgioti tik išvalytomis teritorijomis, t. y. tomis, kuriose nebėra gyvų priešų. Bėgiodami greičiau pateksite iš vienos vietos į kitą. Lėčiausias būdas judėti — tai šliaužti: jus sunkiau pastebės priešai. Aišku, jei vis dėlto pastebėtų, geruoju tai nesibaigtų. Geriausias būdas judėti — bėgti pasilenkus: gana greitai „irsitės" pirmyn, nebūsite pastebimas iš tolo, svarbiausia — galėsite atlikti kūliavirstį į šoną. Tai ypač naudingas veiksmas tada, kai nežinant, kas laukia, reikia žengti iš už kampo.

Lygiuose jūsų lauks nemažai priešų, mokančių atlikti kūlvirsčius į šonus (;-)) ir gana protingai kautis. Taigi bukumu AI tikrai negalima apkaltinti. Priešai slepiasi už krūmų ar medžių (jei tik turi galimybę), kartais gula ant žemės ir visaip kitaip stengiasi išsisukti nuo kulkų. Turint omeny, kad tokius pačius judesius galite ir jūs, kovos vyksta įdomiai. Tiesa, priešui proto duoda (arba atima :-)) pasirinktas lygis.

Šaudyti nėra patogu. Kai nėra optinio taikiklio, tenka pasikliauti autotaikikliu, mūsų šovinius nukreipiančiu į priešą. Deja, dažnokai jis ima kvailioti: bėgant į kalną, ant kurio stovi priešas, pataikyti į jį apskritai neįmanoma, nes mes šūvio aukščio reguliuoti negalime, o priešas gali. Žodžiu, kol užsiropščiame ten, kur priešas, jis į mūsų kūną suvaro tiek švino, kad užtektų nulieti švino Oskarui :-).

Žaidimo grafika nėra stulbinanti. Aplinka kampuota, veikėjams irgi būtų galima pateikti priekaištų sąrašėlį. Matomumas nėra puikus, matome, kaip tekstūros atsiranda mums prieš akis. Kita vertus, žaidimo žemėlapiai tikrai dideli, vykdydami misiją, apibėgsite nemažus plotus (didesnius nei jūsų kaimynas, darydamas rytinę mankštą :-)). Kadrų kitimo greitis irgi nežavi. Ne, žaidimas „nestabdo", bet šiokių tokių sulėtėjimų pasitaiko. Žodžiu, žaidimo proceso kadrų kitimo greitis tiesiogiai neveiks, taigi per daug nesijaudinkite.

Kad ir kaip ten būtų, žaisti įdomu. Žaidimo koziris — daugelio vartotojų režimas. Jeigu jo nebūtų, Spec Ops būtų nusviestas į šiukšlių dėžę (arba į apdulkėjusią lentyną :-)). Nepaprastai įdomu su draugu kurti taktiką, kaip įveikti priešus, tartis, kuris kurį pridengs, rengti priešams pasalas, apsupti juos, bandyti tą patį lygį įveikti skirtingais keliais. Tokios daugelio vartotojų režimo galimybės turėtų vilioti.

Įveikę misiją, išvysite jos statistiką ir įvertinimus. Puikiai pasirodę, gausite medalį. Tačiau per daug nedžiūgaukite: sužeisti kariai nepagyja, žuvusieji neprisikelia, taigi tausokite vyrų sveikatą, nes penkių narsuolių komanda turi įveikti visą žaidimą.

Pirmasis įspūdis 9
Neužmirškite: tai pirmasis *multiplayer* įspūdis

Siužetas 8
Neblogas, tik blogai pateiktas

Grafika 6
Kampuotas pasaulis...

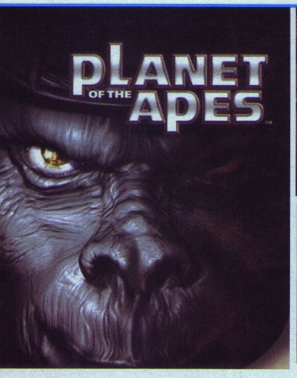
Garsas 8
Muzika — 9, garsai — 7

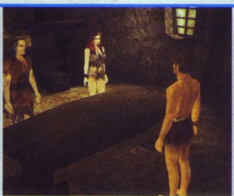
Valdymas 7
Patikėkite, būna ir geriau...

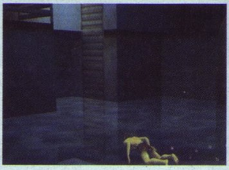
Išvada: bent jau dėl daugelio vartotojų režimo siūlau pažaisti nors vieną žaidimo dalį.

Galutinis balas 9
multiplayer

Vieno žaidėjo režimą ignoravo Žygis







Planet of The Apes

prakeiktos formulės rezultatas

GAMINTOJAS:	Wisiware studios
LEIDĖJAS:	Fox Interactive
ŽANRAS:	nuotykinis veiksmo
PARDUODAMA:	nuo 2001-05-12

Filmų motyvais sukurti žaidimai dažniausiai būna nieko verti. Juos perka tik dėl gero filmo vardo. Naudojamasi ta pačia prakeikta formule: garsaus žaidimo pavadinimas + daug pažadų + nedaug lėšų žaidimui sukurti = prastas, tačiau neblogai perkamas žaidimas, atnešantis solidų pelną. Planet of the apes — ne išimtis.

Turiu pasakyti, kad scenarijus neblogas. Nieko keista: žaidimas kurtas filmo motyvais. Nepaisant detalių, pagrindinė įvykių esmė tokia: žmonių erdvėlaivis sudūžta dar neištyrinėtoje planetoje (matyti, kad veiksmas vyksta ateityje. Konkrečiau, maždaug už poros tūkstantmečių). Likę gyvi keleiviai planetos dykumose randa medžių, galiausiai ir jos gyventojų — beždžionių. Beždžionės protingos kaip ir žmonės: naudoja ginklus (ne vien lazdas, bet ir, pavyzdžiui, šautuvus), stato laboratorijas, mokosi, netgi kalba... angliškai! Vienu žodžiu, nuo žmonių tesiskiria išvaizda. Žaidimas prasideda beždžionėms sučiupus atvykėlius.

Jums teks Uliso vaidmuo. Tai vienas iš išsigelbėjusių vyrų (gal šis paaiškinimas ir kvailas, bet iš vardo neįmanoma suprasti netgi šio asmens lyties). Filmukui baigiantis beždžionė Ulisui lazda vožė per galvą, tad žaidimas prasideda „atgaunant sąmonę priešų bazės centre". Žaisti pradėsite, būdami už grotų (savitas kalėjimas, tik paskirtis truputį kitokia). Jums ištrūkus, prasideda visi nuotykiai. Dar kartą galiu pakartoti, kad scenarijus intriguoja, todėl gali atsirasti žmonių, kuriuos šis žaidimas sudomins. Žaidimo esmė — apsilankyti visose patalpose, rinkti kelyje pasitaikiusius niekučius (raktus, vaistinėles ir pan.), spręsti galvosūkius, kurie, užuot vertę mąstyti, liepia pasinaudoti rastais daiktais ir kautis su beždžionėmis, kurias nugalėti kartais sunku.

Keletą pagiriamųjų žodžių būtų galima skirti herojams, įgarsintojams, neprastai įgarsinusiems visus veikėjus, ir meniu — jis, nors nėra stebuklas, atrodo neblogai.

Kaip pastebėjote, kol kas žaidimą gyriau. Dabar metas paaiškinti, kodėl jis tik per plauką nepateko į „Game Over" skiltį.

Visų pirma į akis krinta siaubinga grafika. Veikėjo kūną sudaro tokie dideli kvadratai, jog net verkti norisi galvojant, kur nusirito Playstation!? Be to, yra daugybė grafikos klaidų. Tekstūros lenda vienos į kitas, veikėjui atsiklaupus šalia kokio nors daikto, šis susimaišo su jo kūnu ir taip toliau...

Man „užkliuvo" ir kamera. Ji pernelyg daug ir pernelyg staigiai sukiojasi — kiek ilgiau pažaidus, tai vargina. Kameros posūkiai tikrai per staigūs, sunku nusitaikyti į priartėjusį priešą. Čia kyla dar viena žaidimo problema — valdymas. Nėra labai reikalingos Strafe funkcijos, todėl, pasirodžius priešui, privalome staigiai atsisukti ir iškart smogti taiklų smūgį: kitu atveju patys būsime sutriuškinti. Pabėgti beveik neįmanoma, nes beždžionės itin greitos: persekiodamos jos niekuomet neatsilieka tiek, kad spėtume sustoti, atsigręžti ir smogti atsakomąjį smūgį. Smogę taiklų smūgį (turint tokią prastą kamerą, tai itin sunku), prarasime nedaug, kitu atveju mus išgelbės tik maldos. Visi priešo smūgiai atima penktadalį arba ketvirtadalį gyvybių, taigi reikia saugotis. Žaidimui dar nepasirodžius, kūrėjai jį reklamavo kaip daug stealth žanro savybių turintį žaidimą. Deja, šliaužiojimas — vienintelis veikėjo sugebėjimas, kurį galima būtų traktuoti kaip stealth bruožą. Tiesa, yra lentelė, kurioje matyti, ar šliaužiant keliamą šlamesį išgirs sargybinis. Viskas. Daugiau jokių stealth atributų. Beje, ir tuo vieninteliu pasinaudoti dažnai sunkiau, nei nugalabyti priešą.

Metas ir vėl apie žaidimą pakalbėti šiek tiek švelniau. Muzika, kurią girdėsite, išties nebloga. Aplodismentų susilauktų ir žaidimo įgarsinimas... Nors ne per daugiausiai. Apibendrinant galima pasakyti, kad viso žaidimo fone garsas švyti.

Net ir susidomėjusieji žaidimu nežais jo daugiau nei vieną kartą. Nėra kelių sunkumo lygių ar kokių nors kitų paskatinimų žaisti. Kilus klausimui, ką nusipirkti — žaidimą ar bilietą į filmą, siūlyčiau „Beždžionių planetos" kino seansą. Jis paliks geresnį įspūdį.

Kategorija	Komentaras	Balas
Pirmasis įspūdis	Filmukas gražus, žaidimas — ne	7
Siužetas	Filmas išgelbėjo bent šį įvertinimą	9
Grafika	Pagrindinis herojus atrodo siaubingai	6
Garsas	Už jį geresnis tik siužetas	8
Valdymas	Pusę valdymo balų „nugraužė" kamera	5

Išvada: galutinį žaidimo balą iki 7 „tempia" tik siužetas, taigi verčiau rinkitės filmą

Galutinis balas 7

Apes...

Ubisoft vis dar šaiposi iš Žygio

Firebugs

360°, 600 km/h lenktynės

GAMINTOJAS:	**Attention to Detail**
LEIDĖJAS:	**SCEE**
ŽANRAS:	**futuristinės lenktynės**
PARDUODAMA:	**nuo 2002–10–16**

Ateitis! Ryškūs drabužiai, nesuprantama muzika, painūs socialiniai papročiai, greiti automobiliai. Taip, ateitis žada greitas zvimbiančias mašinas, su kitais vairuotojais kovojančias naujausiais ginklais. Kelias ateityje nebebus saugi vieta, o žaidžiant Firebugs net sienos ir lubos nesaugios. Čia kelias turi truputį kitą prasmę: viskas aplinkui yra kelias, važiuoti galima visur. Vienintelis svarbus dalykas — pirmam pasiekti finišo liniją.

Firebugs suteikia galimybę vairuoti netradiciškiausiai. Pašėlusiu greičiu lekiate futuristinėmis trasomis, stengdamiesi aplenkti oponentus. Dabar turite kur kas daugiau laisvės: jei ant „kelio" nebėra vietos, metatės į šoną, ant sienos ar lubų ir prazvimbiate pro priešininką. Važiuojant 600 km/h greičiu, galima daryti viską. Tik reikia tiksliai žinoti, kas yra priekyje ir aplinkui.

Beprotiškose lenktynėse dalyvauja penki greičio apkvaišinti veikėjai. Jų tikslas — kuo greičiau važiuoti, sprogdinti ar kitaip pakenkti priešininkams ir laimėti Firebugs čempionatą.

Lenktynės vyksta penkiuose pasauliuose. Visi jie turi po kelias skirtingas trasas. Pasauliai išties įstabūs. Kadangi, lėkdami 600 km/h greičiu, neturėsite laiko jų apžiūrėti, šiek tiek apie juos papasakosime. Archipelagas — senovinės Egipto, actekų ir inkų civilizacijų pasaulis. Droid sodai panašūs į kabančius Babilono sodus, tik čia trūnija robotų griaučiai. Sky Dunes — didžiulės nykių dykviečių platybės. Kodėl nepabandžius priversti oponentų čia pasilikti? Sky Port — ryškus, blizgantis, naujas pramoninis pasaulis. Cloud City — į dvi erdves padalintas pasaulis: aplinkui — cemento džiunglės, viršuje — debesys.

Visi minėtų lenktynių dalyviai turi po automobilį. Na, „automobiliais" jų nepavadinsi, greičiau tai lekiantys aparatai. Žodžiu, specifiniai aparatai turi išskirtinių savybių. Skiriasi greitis, manevringumas, galingumas, bet pagrindinis skirtumas — ginklai. Visi aparatai turi tam tikrą ginklą. Gizmo aparatas šaudo sekančiomis raketomis, Bow — trijų mažų raketų rinkiniais, Kami aparatas lazeriais užšaldo pro šalį važiuojančių priešininkų ratus, apsauginis Karrie skydas atmuša priartėjusius priešininkus, o Zero aparatas svaido kulkų krušas.

Žaisdami turėsite ne tik asmeninį ginklą, bet ir kitų priedų, padedančių pralenkti priešininkus. Galima šaudyti įvairiausiomis raketomis, sprogdinti bombas, svaidyti lazerius, užsidėti apsauginius skydus, greičiau judėti, netgi teleportuotis ir pakilti pozicija aukščiau. Ginklų sistema įdomi ir unikali. Du iš mažesnių kvadratėlių sudaryti kvadratai ekrano apačioje simbolizuoja ginklus: kairysis — personalinį veikėjo ginklą, dešinysis — paprastą. Pradėjus važiuoti, abu jie mirga, vadinasi, neturite jokio ginklo. Užvažiavus ant šviesos stulpelio, kurių trasoje sėte prisėta, abu kvadratai užsidega. Tam tikra kvadratėlių kombinacija simbolizuoja tam tikrą ginklą. Kairysis visada bus toks pat: keisti asmeninio ginklo negalite. Dešiniojo pasikeitimus lems tai, kokia kvadratėlių kombinacija buvo jums pasiimant ginklą. Kai pasiimtas ginklas nebegalioja, kvadratai vėl mirga tol, kol vėl neužvažiuojate ant šviesos stulpelio. Stebint dešinį kvadratą, teoriškai galima reikiamu momentu užvažiuoti ant šviesos stulpelio ir pasiimti reikiamą ginklą ar priedą. Tačiau dėl tokio didžiulio greičio praktiškai to padaryti beveik neįmanoma.

Firebugs išties siūlo pašėlusią pramogą. Režimų nėra daug, bet užtenka. Galite rinktis praktiką, čempionatą arba dviejų žaidėjų režimą. Įdomiausias, žinoma, čempionatas. Jį sudaro trys lygos. Kylant lygomis aukštyn, priešininkai darosi vis agresyvesni ir vis skaudžiau atakuoja.

Įdomi, dar niekada nematyta lenktynininkų startinių vietų nustatymo sistema. Pirmą kartą važiuojant trasa kovojama dėl startinės pozicijos. Laimėjus pirmą vietą, viskas aišku — važiuojame toliau. Nelaimėjus pirmos startinės vietos, tenka lenktyniauti su likusiais trimis priešininkais (kurie irgi nelaimėjo pirmos startinės vietos). Lenktynės vyksta specialiose trumpose to pasaulio trasose, beje, su kiekvienu priešininku lenktyniaujama vis kitoje trasoje. Žodžiu, tenka važiuoti dar tris kartus. Jūsų startinę vietą lems tai, kiek lenktynių laimėsite. Atvažiavus antram, galima startuoti iš paskutinės vietos ir atvirkščiai.

Firebugs veiksmas vyksta futuristinėje aplinkoje. Smagiausia, jog aplinkos pagrindas — manga (japoniškų komiksų) stilius. Minėti pasauliai gražūs ir patrauklūs, tik, deja, nėra kada į juos žiūrėti. Visas dėmesys tenka savo ir priešininkų valdomiems aparatams bei kovai su jais. Muzika — puiki padėjėja. Žaidimo garso takelį sukūrė Bomfunk MC's, taigi žaidžiant nuolat skamba energinga ir greita muzika.

Pirmasis įspūdis	**9**
Panašu į *XG2* ir *Rollcage*, pirmyn į trasą!	
Įdomumas	**9**
Lėkimas lubomis ir pašėlusios kovos	
Grafika	**8**
Valdo manga!	
Garsas	**8**
Energinga, bet vis besikartojanti muzika	
Valdymas	**10**
Ką čia valdyti? Akseleratorius ir ugnis...	
Išvada: beprotiškos lenktynės ir kova. Galėtų būti šiek tiek ilgesnis.	Galutinis balas **8** 600 km/h

Lubomis lakstė Ryčka

C-12 Final Resistance

Kodai

Visi šoviniai
Pasirinkę pauzę, nuspauskite L2. Tada spauskite: į viršų, į kairę, į dešinę, į apačią, trikampis, kvadratas, apskritimas ir X.

Surinkti skydus
Pasirinkę pauzę, nuspauskite L2. Tada spauskite: į viršų, į kairę, į dešinę, trikampis, kvadratas, apskritimas.

Nesibaigiantys šoviniai
Pasirinkę pauzę, nuspauskite L2. Tada spauskite: į apačią, į kairę, į dešinę, X, kvadratas, apskritimas.

Nenugalimumas
Pasirinkę pauzę, nuspauskite L2. Tada spauskite: į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, trikampis, kvadratas, X ir apskritimas.

Slaptas režimas
Pasirinkę pauzę, nuspauskite L2. Tada spauskite: X, X, kvadratas, kvadratas, trikampis, trikampis, apskritimas, apskritimas, X, X.

Dukart iššauti šovinius
Pasirinkę pauzę, nuspauskite L2. Tada spauskite: į viršų, į apačią, į kairę, į dešinę, trikampis, X, kvadratas ir apskritimas.

Patarimai

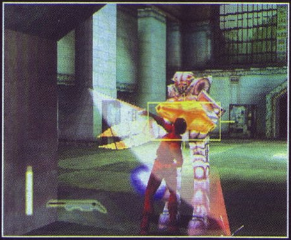
Sprogmenys
Patekę į vidų, eikite į kairę ir nužudykite visus ten esančius ateivius ir vabzdžius. Kad būtų lengviau visus matyti, pasinaudokite šaudymo bokšteliu. Visus nužudžius, vienas numeta raktelį. Rakteliu atrakinkite vartus, už kurių esantys kareiviai duos jums keletą sprogmenų.

Nugalėti ateivius
Nuspauskite R1 ir, šaudydami iš lazerio, bėkite aplinkui ateivius. Jie greičiausiai nekreips į jus dėmesio, taigi galite šaudyti tiesiai į galvas.

1 lygis: sugriuvęs tiltelis
Tilteliui sugriuvus ir jums įjungus galią, elektrinis kabelis įelektrina tiltelį. Jei bandysite per tiltelį pereiti, nukentėsite: juo teka elektros srovė. Kad įjungtumėte pirmojo asmens akimis rodomą vaizdą, atsisukę į degančius daiktus paspauskite R2. Pažiūrėkite į kairę pastato viršuje, kur yra elektros skydinė. Tada šaukite į ją. Taip tarsi nupjausite elektros laidus ir be problemų galėsite pereiti per tiltelį.

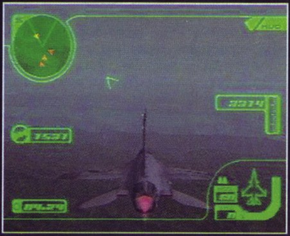
GameShark

Nesibaigianti gyvybė
800F38D803E8
Turėti skydus
800F39000004
Nesibaigiantys skydai
800F38E403E8
Turėti AG 35
800F38FC0001
800F38FEFFFF
Nesibaigiantys AG 35 šoviniai
800F38EC03E7
800F38EE03E7
Turėti Alien Plasma
800F39340001
800F3936FFFF
Nesibaigiantis Ammo Plasma
800F38F603E7
Turėti Ion Cannon
800F39380001
800F393AFFFF
Nesibaigiantys Ion Cannon šoviniai
800F38F403E7
Turėti XK 50
800F393C0001
800F393EFFFF
Nesibaigiantys XK 50 šoviniai
800F38F203E7
Turėti RV 40
800F39400001
800F3942FFFF
Nesibaigiantys RV 40 šoviniai
800F38F003E7



KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!



Ace Combat 3

Kontrolinis pakartojimas
Norėdami pakeisti kameros padėti, spauskite: kvadratas, trikampis, apskritimas, X, L1 arba R1. Norėdami filtruoti vaizdą (viskas atrodys taip, tarsi žiūrėtumėte pro akinius nuo saulės), spauskite L2. Kad vaizdas taptų neryškus, spauskite R2.

O. S. L. ginklai
Pasirinkę normalų arba sunkų režimą, įveikite žaidimą. Rinkdamiesi kovotoją ir ginklus, spauskite Start + trikampis. Mygtukus laikykite nuspaustus tol, kol prasidės žaidimas. Šie ginklai niekada neprašauna.

Misijų simuliatorius
Įveikite visas 52 misijas ir gaukite visas 5 pabaigas. Išsaugoję žaidimą, pradėkite jį iš naujo. Meniu bus pasikeitęs. Norėdami atidaryti misijų simuliatorių, pasirinkite S-File opciją. Dabar galėsite rinktis bet kurią misiją ir bet kurį lėktuvą.

Pasklindanti bomba
Atrakinę misijų simuliatorių, atrakinsite ir šią bombą. Ją rasite šautuvų pasirinkimo sąrašo gale šalia šautuvo Nr. 2.

Orbital Satellite lazeris ir X-49 Night Raven lėktuvas
Pasirinkite sunkųjį režimą. Visos 36 misijos turi būti įvertintos „A“. Lazerio nebus galima naudoti visose misijose.

U14054 Aurora lazeris
Pasirinkite sunkųjį arba normalųjį režimą. Visos 36 pasirinkto režimo misijos turi būti įvertintos „A“. Lazerio nebus galima naudoti visose misijose.

XR-900 Geopelia plane
Visos 36 pasirinkto reimo misijos turi būti įvertintos „A“.

Muzikos testas
Pasirinkę lengvą režimą, sėkmingai įveikite žaidimą.

Papildoma (bonus) misija
Norint atrakinti papildomą lygį, visos 35 misijos turi būti įvertintos „B“ arba dar geriau.

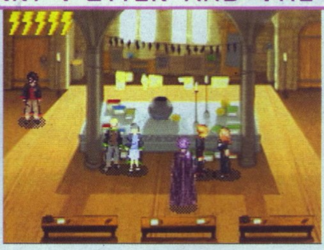
Atrakinti japonišką vaidinimą
Pasirinkę sunkųjį režimą, sėkmingai įveikite žaidimą.

Atrakinti 36 misiją
Norint atrakinti 36 misiją, visos 35 misijos turi būti įvertintos „B“ arba dar geriau.

GameShark

Nenugalimumas
800710BA 2400
80071016 2400
Neribotas laikas
80052F06 2400
Neribotos bombos
800705CA 2400
Greitos ugnies bombos
800704D4 0001

Kodai lėktuvams atrakinti
EF2000E Typhoon II
300BE669 0001
MiG-33 Fulcrum SS
300BE66A 0001
F/A-18U Hornet ADV
300BE66B 0001
F-16XFU Gyrfalcon
300BE66C 0001
R-101 Delphinus #1
300BE66D 0001
R-201 Asterzoa
300BE66E 0001
F-16XA Sakerfalcon
300BE66F 0001
F-15S/MT Eagle+
300BE670 0001
F-22C Raptor II
300BE671 0001
F/A-32C Erne
300BE672 0001
Su-37 Super Flanker
300BE673 0001
R-102 Delphinus #2
300BE674 0001
R-211 Orcinus
300BE675 0001
Su-43 Berkut
300BE676 0001
R-103 Delphinus #3
300BE677 0001
XFA-36A Game
300BE678 0001
XR-900 Geopelia
300BE67B 0001
X-49 Night Raven
300BE67C 0001
UI-4054 Aurora
300BE67D 0001
Visi lėktuvai 50000A02 0000
800BE66A 0101



Harry Potter and The Sorcerer's Stone

GAMINTOJAS:	**Griptonite Games**
LEIDĖJAS:	**Electronic Arts**
ŽANRAS:	**nuotykių**
PARDUODAMA:	**nuo 2001–11–15**

Gameboy Advance — šiuo metu pati populiariausia nešiojama konsolė. Haris Poteris — vienas geriausių filmų šį sezoną. Pamėginkite sujungti šiuos dalykus į vieną...

Hario Poterio žaidimas sukurtas ne tik GBA. Juo džiaugiasi ir Playstation, ir PC, ir GBC turėtojai. Asmeninio kompiuterio ir Playstation versijos skiriasi nuo kitų dviejų, nes yra trimatės. Nešiojamos konsolės kol kas nėra tokios galingos, kad jomis būtų galima žaisti trimatį žaidimą, taigi vaizdą matysite iš viršaus kampo. Be to, Color ir Advance versijos taip pat skiriasi, visų pirma skiriasi grafika. GBA grafika totaliai pribloškia. Veikėjų judesiai nepaprastai tikroviški, kartais atrodo, kad žaidiame ne GBA, o Playstation konsole. Šis žaidimas turėtų patekti į žaidimų, demonstruojančių geriausias GBA galimybes, sąrašą. Bet apie viską iš pradžių...

Pasirodžius oponentus triuškinančiam filmui, retas Žemės gyventojas nežino, kas yra Haris Poteris, nėra girdėjęs „Išminties Akmens" siužeto. Kad ir kaip ten būtų, jaučiu pareigą trumpai priminti svarbiausius dalykus.

Vieną dieną milžinas Hagridas įtėvių skriaudžiamam berniukui (šis faktas žaidime neminimas) atneša laišką, kuriame jis kviečiamas į Hogvarto burtininkų mokyklą. Milžinas su Hariu iškeliauja į Diagon Alley įsigyti mokymosi priemonių, tada sėda į 9 platformos Hogvarto ekspresą ir išvyksta į burtų pasaulį.

Žaisdami pateksite į milžinišką pilį, kurioje gausu paslaptingų vietų, slaptų praėjimų ir neužmirštamų veikėjų. Įdomiausia, jog žaidimas imituoja visų mokinių taip nemėgstamą mokyklą. Kad išmoktumėte naujų burtų ir užkeikimų, kurių prireiks žaidžiant, turėsite vaikščioti į pamokas. Broliju (pavadinęs klasėmis, irgi nesuklysčiau) visoje pilyje tebus keturios. Jos varžosi; atlikę užduotį, gauna taškų, kuriuos praranda ką nors iškrėtusios. Pagrindinės priešininkės — Gryffindor ir Slytheryn brolijos. Pirmajai priklauso jūsų valdomas Haris Poteris ir ištikimieji jo draugai, antrajai — didžiausias Hario priešas pasipūtėlis Malfojus ir padlaižiai jo draugai.

Iš pradžių konkretaus tikslo neturėsite. Tiesiog vaikščiosite į pamokas, taikysite jose išmoktus dalykus. Žiovausite ne todėl, kad būtų nuobodu, bet todėl, kad trūks miego. Vis naujos užduotys, vadinamieji kvestai, neleis paleisti GameBoy Advance iš rankų. Žaidime laikomasi siužeto linijos, tad, kitaip nei žaidžiant kitus žaidimus, čia vienu metu pateikiamas tik vienas kvestas. Nors dažniausiai kvestai — šalutinės užduotys, čia jie yra pagrindiniai uždaviniai, taigi liežuvis nesiverčia, norint juos pavadinti kvestais.

Žaisdami turėsite spręsti lengvus galvosūkius, naudoti burtus (priešams užmušti, durims atrakinti ir pan.) ir tyrinėti aplinką.

Žaisdami susipažinsite su gausybe veikėjų, apie kuriuos skaitėte knygoje arba matėte filme. Visi jie panašūs į filmo herojus. Veikėjams bendraujant, rodomas tekstas, šalia jo matyti didelis kalbančiojo veidas. Tai lyg ir RPG žaidimų elementas. Deja (arba malonu), bet žaidimas nė kiek nepanašus į RPG. Tai grynas nuotykis, ir nieko daugiau čia neprikiši.

Minėjau, kad veikėjai bendrauja tekstais, bet užkeikimus Haris Poteris sako žodžiu. Puikiai girdėti pamėgtasis angliškas akcentas. Kadangi jau paminėjau garsą, turiu pasakyti, kad jis nuostabus. Nors dažnokai groja tos pačios melodijos, Hario Poterio dvasia, joms skambant, nenustoja plevenusi.

Pilis, kurioje veiksmas vyksta ilgiausiai, išties milžiniška, joje dagybė netikėtų paslapčių, slaptų vietų, paslaptingų koridorių. Atmosfera nuostabi. Žaisdami žaidimą ar žiūrėdami filmą patiriame tuos pačius jausmus. Grafika neiškraipyta, aplinka taip pat nepriekaištinga. Klaidžiodami pilies koridoriais, galėsite apžiūrėti visus paveikslus (priartinti negalima, bet ir iš tolo galima suprasti, kas nutapyta), grožėsitės sienų nišose laikomais riterių šarvais. Tyrinėti aplinką skatina ne tik graži grafika: spintose rasite įvairaus skonio pupų, kurios suteikia gyvybių, ir kortų su burtininkų atvaizdais. Kortas galite saugoti specialiame albume, kurį paskui galėsite parodyti savo draugams.

Burtų mokysitės kartodami mokytojų mostus burtų lazdele. Naudojant išmoktus burtus, kombinacijų spaudyti nebereikės, užteks spustelti vieną mygtuką.

Žaisdami galėsite paskraidyti ant šluotos, dar didesnė naujiena ta, jog dalyvausite Kvidičo rungtynėse. Žaidžiant bus pasiūlyta vis naujų mini žaidimų arba įdomių užduočių (pvz., naktį sėlinti pilies koridoriais ir likti nepastebėtam (stealth bruožai?..)), taigi nuobodžiauti neteks.

Gerai pagalvojus, žaisti itin paprasta: gyvybių stulpelį atstoja penki žaibai (juos po vieną prarandame, jei mums kas nors pakenkia; suradę pupą, po vieną gauname); galvosūkiai irgi paprasti (tereikia į savo vietas sustumdyti įvairius blokus; kad būtų atidarytos durys, reikia nugalėti visus patalpoje esančius priešus ir pan.). Valdymas taip pat nereikalauja didelių pastangų: vienas mygtukas leidžia pasirinkti burtus, kitas — jais naudotis, trečias — kalbėtis su praeiviais ir rinkti daiktus. Kita vertus, GBA konsolė negali pasigirti turinti daug mygtukų, taigi žaidžiant reikalingi beveik visi. Kūrėjų tikslas toks ir buvo: kad žaidimą, kaip ir filmą, vaikai lengvai suprastų, o suaugusieji žavėtųsi.

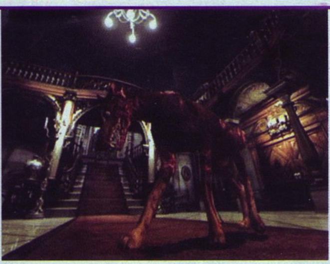
Kategorija	Komentaras	Balas
Pirmasis įspūdis	Žavu	9
Siužetas	Nuostabu	9
Grafika	Nepakartojama	10
Garsas	Puiku	8
Valdymas	Smagu	9

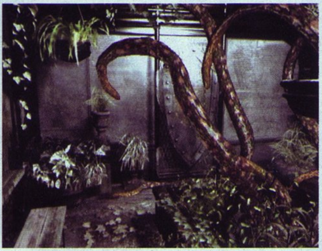
Išvada: kerintis žaidimas, kuri verta pirkti net ir turintiems PC arba Playstation versiją.

Galutinis balas 9

Flipendo!

Burtų lazdele mosavo Žygis





Resident Evil

Baimė negali tavęs nužudyti, bet...

Manau, pats laikas papasakoti apie bene geriausią „siaubo" žaidimą, kokį yra tekę žaisti. Omenyje turiu Resident Evil, neseniai pasirodžiusį GameCube konsolei. Šį žaidimą sunkoka pavadinti nauju. Beje, ir patys iš pavadinimo galite suprasti, jog tai atgaivintas PSone superhitas Resident Evil. Originalusis RE pasirodė dar 1996-aisiais - nuo tol gyvų numirėlių manija taip ir neišblėso. Antra vertus, galima pastebėti tam tikrą plėtimosi tendenciją, nes šiuo metu vien GameCube konsolei kuriami ar jau sukurti, berods, penki RE serijos žaidimai, PSone gali didžiuotis 6 RE atstovais, o PS 2 RE kolekciją iki Kalėdų turėtų sudaryti keturi žaidimai.

Visų pirma Capcom norėtųsi pagirti už tai, jog GC RE nėra vien PSone RE perdirbinys, galintis didžiuotis nauja grafika ir garsu. Nesunku pastebėti, kad žaidimas perkurtas iš esmės.

Ką mums siūlo (privalumai)?

Perkurtą originalųjį RE, kurio siužetas kiek kitoks, o užduotys kitokios iš esmės. Žaisdami tyrinėsime kai kam jau matytą apleistą pastatą, kuriame, be abejo, rasime žmogaus mėsos ištroškusių gyvų numirėlių ir kitokios T viruso pažeistos bjaurasties. Žinoma, neapsieisime ir be itin patrauklių sveikatai kenkiančių bosų.

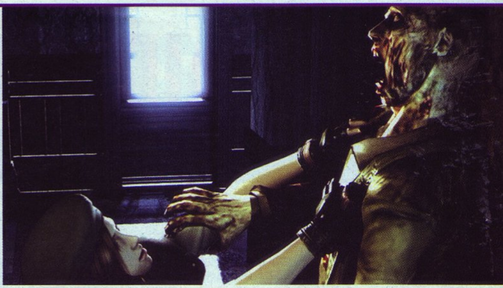
- Dvi panašias ir skirtingas siužeto linijas, kurias lemia pasirinktas personažas (Chris Redfield arba Jill Valentine). Beje, žaidžiant siužetas irgi „nukrypsta". Ši savybė — žaidimo ilgaamžiškumo garantas: dažnas žaidėjas mielai žaidžia RE bent keturis kartus.
- Personažai apdovanoti specialiaisiais ginklais, naudojamais tik atakuojant monstrui, kai mūsų padėtis atrodo beviltiška. Anksčiau tokiais atvejais tekdavo beviltiškai maigyti visus pultelio mygtukus ir stebėti, kaip perpuvęs lavonas kandžioja Jill kaklą. Dabar zombis neutralizuojamas spustelėjus vieną mygtuką.
- Kurdami aplinką, žaidimo kūrėjai pasirinko jau patikrintą iš anksto nupieštos aplinkos kelią. Esminis RE GC privalumas — realistinis apšvietimas ir dinamiški šešėliai, kokių neteko matyti nė viename panašiame žaidime. Šios naujovės atrodo puikiai, nors akivaizdu ir tai, kad kūrėjams stinga patirties. Personažai - tiek geriečiai, tiek blogiečiai — detalizuoti ir animuoti puikiai. Jill ir Chris — bene realistiškiausi personažai, kuriuos yra tekę matyti. Jų judesiai plastiški, logiški, netrukčioja. Keliaujant nelygiomis vietovėmis ar lipant laiptais, juntamas net kūno svorio centro pasikeitimas. Vienu žodžiu, beveik tobulybė.
- Žinoma, neapsieita be naujų ginklų, monstrų ir kelių dar nematytų lygių. Bene svarbiausia staigmena — kalnai puikios kokybės videointarpų, kurie, deja, truputį striginėja, ir žaidimo pabaigos. Jų, tų žaidimo pabaigų, yra nei daug nei mažai, t. y. 10. Teks paplušėti :-).

Ką mums siūlo (trūkumai)?

- Jei esate tinginys, neturite laiko arba nemėgstate žaisti ilgiau nei 15 minučių per dieną, Residentas taps neįveikiama kliūtimi. Žaidime nėra Easy lygio, tiksliau, yra, bet jo sąvoka keista. Pasirinkę Easy lygį, rašalo žaidimui išsaugoti turėsite nedaug, taip pat ribotas inventoriaus langų skaičius. Gal taip kūrėjai tikėjosi atbaidyti jaunesnius žaidėjus, bet nuojauta man kužda, jog to negana :-).
- Capcom niekada nemokėjo pristatyti gana įdomaus siužeto. Taip atsitiko ir šįkart. RE siužetas puikus, tačiau personažų veiksmai ir dialogai nervina, kartais netgi pykina. Klasikinis pavyzdys: Jill aiškinasi su išdaviku, reikalauja jo pasiaiškinti, išdavikas ima kažką lementi, bet, į patalpą įsiveržus būriui piktų monstrų, visos kalbos pamirštamos. Nieko keisto: kam gi rūpi kalbos kovos įkarštyje. Skaudi tema niekam neberūpi net ir kovai pasibaigus, iki eilinės išdavystės visi vėl draugauja... Nervina ir magnumu porą kartų pavaišinti kolegos, sugebantys dingti akimirksniu ir be garso; lemiamu momentu 25 kartą prisikeliantys monstrai; skambant patriotiškai muzikai iš dangaus krentantys granatsvaidžiai. Kita vertus, tai Capcom stilius: personažų bukumas ir tyčiojimasis iš mūsų intelekto, matyt, jau tapo Capcom credo. Nepasigincysi...

Kontrolė

Matyt, akivaizdžiausias Resident Evil GameCube trūkumas — žaidimo valdymas. Kas dėl to kaltas, sunku pasakyti. Mano nuomone, GC pultelis žaidimui tinka puikiai, tik valdymo principas keistokas. Žaidžiant nekyla rūpesčių nei dėl to, kaip išdėstyti mygtukai, nei dėl jų atliekamų funkcijų. Didžiausia bėda — tai vairalazdė ir ju-



dėjimas. GC vairalazdės veikimo diapazonas kiek siauresnis nei, pavyzdžiui, DualShock 2; antra vertus, personažo reakcija irgi netobula, todėl dažnai, ypač lemiamais momentais, judėjimas po aplinką kelia rimtų rūpesčių, o susidūrimai su sienomis, nepataikymai į posūkius ar paklydimai dviejose vietovėse yra tiesiog įprasti. Didžiausią RE kūrėjų klaidą pavadinčiau dezorientacija. Mums įprasta, kad žaisdami keliaujame iš ekrano į ekraną ir patiriame vos juntamas pauzes. Žaidžiant RE GC, šios pauzės neišnyko, tad, susinarpliojus valdyme ir keliskart šoktelėjus iš vieno ekrano į kitą, konsolė pasimeta ir žaidimas ima striginėti. Nemalonu, bet, deja, neišvengiama.

Dar vienas trūkumas susijęs su šaudymo kryptimi. Kaip žinia, RE personažai automatiškai nusitaiko į taikinį, tačiau nekoreguojamas šaudymas — tai dideli išeikvotos amunicijos kiekiai. Kiek žinau, RE profesionalai taikosi rankutėmis, t. y. nusitaikę automatiškai leidžia monstrui prieiti kuo arčiau, o tada, rankomis pakoregavę šautuvą, šauna. Įvaldžius šią techniką, dažniausiai pavykdavo vadovautis šūkiu "Vienas šūvis — vienas gyvas lavonas" :-). Žaidžiant šį žaidimą, toks šūkis negalioja: personažas į vairalazdę reaguoja jautriai, be to, yra trys aukštį reguliuojančios pozicijos — žemyn, per vidurį ir aukštyn. Žinoma, vienu šūviu monstrus dar galima pakloti, bet ne dažnai, ir tik tais atvejais, kai naudojamas šratinis šautuvas ar kitas stambaus kalibro ginklas. Maloni valdymo staigmena — apsisukimas 180 laipsnių kampu, atliekamas lengvai paspaudus C vairalazdę, tačiau tai viskas, kuo galime džiaugtis.

Reziumė

Nors ir keista, Resident Evil neišvengė nė vieno serijai būdingo privalumo ar trūkumo. Niekaip nesuprantu, kodėl, persipildžius inventoriui, negaliu tiesiog išmesti nereikalingų ir pasiimti reikalingų daiktų. Ieškant savo daiktų saugyklos ir valkiojantis po namus, žaidimas, suprantama, tampa ilgesnis; antra vertus, toks būdas nėra priimtinas. Kaip pastebėjote, žaidimas turi nemažai trūkumų, bet privalau pripažinti vieną dalyką: Resident Evil GC yra baisus. Netgi turint omenyje tai, jog kai kuriuos siužeto linijos posūkius lengva nuspėti, t. y. jog dažnai tiksliai žinome, kas mūsų laukia, reikia pasakyti, kad atidarinėdami duris imame virpėti. Kam nors krepštelėjus - sujudėjus zombiui ar į namų langą stuktelėjus lietaus lašui - mane apimdavo tokia baimė, kad tvirčiau suspausdavau pultelį. Už tai, kad RE atmosfera baugina pati savaime, reikia dėkoti žaidimo apipavidalintojams ir įgarsintojams. Spėju, jog kuriant žaidimą turėjo dalyvauti ir psichologas, išmokęs Capcom darbuotojus aplinką kurti taip, kad baisu būtų netgi tada, kai žaidėjas nesutinka priešų. Žaidžiant nebegirdėti kvailų smuiko ar violončelės garsų, visa žaidimo įtampa — aplinkos garsai (pavyzdžiui, griaustinis, kuriam griaudžiant porą kartų patyriau silpnus isterijos priepuolius). Stipresni priešai puola staigiai ir netikėtai: kūrėjų sprendimu, žaidėjo įspėti nereikia, taigi nei muzika, nei aplinka neišduoda, jog į kambarį įsiveržė koks nors T viruso priėdęs šuo. Įveikęs žaidimą antrą kartą, suvokiau, kad jį kūrė tikri survival / horror žanro meistrai. Tiesa, žaidimą jie greičiausiai vertino kaip interaktyvų filmą, todėl pražiopsojo kai kuriuos svarbius aspektus ir privėlė klaidų. Smagiausia, jog dabar, kaip ir ankstesnėse dalyse, mums duodama vienu šoviniu mažiau nei iš tikrųjų reikia. Taigi netikėtai radę granatų, medžioklinių šovinių ar kanistrą benzino, laukite bėdos. Jie ateina, ateina alkani ir nori TAVO mėsos...

Pirmasis įspūdis — **10**
Intro perkurtas, baisu nuo pirmos žaidimo minutės

Siužetas — **7**
Siužetas geras, tik plėtojamas idiotiškai. Capcom

Grafika — **9**
Visų būsimų survival / horror žaidimų etalonas

Garsas — **8**
Balsai įgarsinti prastai, bet efektai — pačiu laiku

Valdymas — **6**
Kaip ir visose RE dalyse, patobulintas ir sugadintas

Išvada: patyrusių žaidėjų, norinčių įveikti RE, gyvenimas sutrumpės maždaug 12 valandų. Pradedantieji, virtualiajame pasaulyje praleidę 24–48 val., tikslo gali ir nepasiekti. Norint patirti visas žaidimo siūlomas smagybes, žaidimą BŪTINA įveikti mažiausiai keturis kartus (rekomenduojama 10).

Galutinis balas
9
Evil

Artojas išėjo pirkti validolio

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

32 bitų era: 1993–1997

1994

Įkurta ESRB

Nuspręsta įkurti žaidimus vertinančią tarybą. Nuo šiol visus žaidimus puošia Entertainment Software Rating Board (ESRB) ženkliukas, pažymintis, kokio amžiaus žaidėjams žaidimas rekomenduojamas, ar jis žiaurus, nepadorus ir panašiai.

EARLY CHILDHOOD Content suitable for persons ages 3 and older.

EVERYONE Content suitable for persons ages 6 and older.

TEEN Content suitable for persons ages 13 and older.

Nintendo spaudžia 16 bitų rinką

Išleidusi Super Metroid, Nintendo ir vėl ketina kontroliuoti 16 bitų rinką. Išleidžiama nemažai naujų žaidimų, pavyzdžiui, Star Fox. Be to, prekybos mugėje, užuot pateikusi kokių nors naujienų apie 64 bitų konsolę, Nintendo pristato Donkey Kong Country. Tikslas — pademonstruoti, jog ir lėtesnė SNES gali konkuruoti su 3DO ir Jaguar. Pasirodo, jie teisūs: Donkey Kong Countrey tampa geriausiai parduodamu metų žaidimu ir Nintendo beveik paveja Genesis.

Sega išleidžia lyg ir 32 bitų konsolę

Pristatomas 32X (179 USD) — išorinis įrenginys, Genesis turėtojams leidžiantis žaisti naujus 32 bitų kartridžų žaidimus. Džiaugsmingai sutinkami perdirbti arkadiniai žaidimai Virtua Racing ir Star Wars, id Software Doom, tačiau kitiems žaidimams koją pakiša licencijos. Niekas nežino, ką kompanija darys ateityje, be to, neatrodo, kad ji būtų pasirengusi išleisti konsolę Japonijoje.

Nintendo išleidžia Super Game Boy

Išleidžiamas Super Game Boy (59 USD) adapteris, leisiantis Game Boy kartridžus žaisti SNES konsole.

Naujos japoniškos konsolės

Sega Saturn ir Sony Playstation išvysta Japonijos saulę. Metams baigiantis kritikai ima teikti pirmenybę Playstation konsolei.

1995

Sega paskuba

Pranešusi, kad Amerikoje Saturn bus išleistas rugsėjo 2-ą, Sega pasiskubina ir išleidžia sistemą gegužės mėnesį (kaina — 399 USD). Sistema nepopuliari: žaidimų kūrėjai tiesiog nespėjo sukurti jai užtektinai žaidimų. Sega ir 3DO pasiruošusios paskelbti kuriančios jungtinį projektą, kurio pagrindas — 64 bitų 3DO M2 technologija. Sutartis nutraukiama paskutinę minutę, žaidimai 3DO konsolei nebekuriami: visi laukia naujo aparato, kurio technologiją vis dėlto nusiperka Panasonic.

Virtualusis berniukas

Nintendo išleidžia Virtual Boy — 32 bitų „nešiojamą" žaidimų konsolę. Kompanija tikisi neprarasti savo žaidėjų, kol pasirodys Ultra 64 vardu pakrikštytas Project Reality. Nors kritikai Virtual Boy negailestingai puola, konsolė tampa vis populiaresnė, ir kritikai pagaliau užsičiaupia. Deja, praėjus kuriam laikui Virtual Boy populiarumas dramatiškai išblėsta, taigi konsolė ir vėl atakuojama.

Playstation Amerikoje

Sony išleidžia Playstation Amerikoje. Kaina — 299 doleriai, t. y. konsolė net šimtu pigesnė, nei tikėtasi. Konsolė intensyviai perkama, vartotojai ir žiniasklaida negali atsidžiaugti puikių žaidimų kolekcija. Jaguar neatsigauna net pasirodžius naujam išoriniam CD įrenginiui.

Nauja Nintendo konsolė

Ultra 64 pasirodymas atidėliojamas, Nintendo skatina žaidėjus nepamiršti 16 bitų sistemos ir dar kelis mėnesius palaukti. Žaidėjai nenuviliami — Nintendo 64 (naujas Ultra 64 pavadinimas) pagaliau pristatoma. Super Mario 64 žaisti malonu, žaidėjai tiesiog sužavėti, tačiau pasklinda gandai, kad šiai konsolei kuriama itin mažai žaidimų.

Miršta Sega CD ir 32X

Supratusi, kad Saturn sistema ir keli išoriniai Genesis įrenginiai vartotojus labai supainiojo, Sega nusprendžia nebekurti Neptune — sistemos, turėjusios sujungti Genesis, 32X ir Sega CD įrenginius, be to, neberemiami Sega CD ir 32X.

Triukšmingas N64 startas Japonijoje

N64 pasirodymas Japonijoje vos nevirsta riaušėmis. Patobulinus platinimo sistemą, N64 vietos parduotuvėse gali nusipirkti visi norintieji. Nintendo džiūgauja: pirmoji partija parduodama staigiai. Praėjus kelioms savaitėms, džiaugsmas išblėsta: trūksta žaidimų, be to, žaidėjai neperka trečiojo N64 žaidimo Habu Shogi, kuris jiems atrodo nepatrauklus. Gandai, kad trūksta žaidimų, pasitvirtino: naujų projektų nedaug, jie išleidžiami itin retai.

1996

Konsolės pinga

Pirmoji suskuba Sony: Playstation dabar tekainuoja 199 dolerius. Be to, pristatoma daugybė naujų įdomių žaidimų. Sega priversta elgtis taip pat, bet kūrėjai ir toliau neigiamai vertina jos ateitį: pasklinda gandai, kad Sega daugiau nebegamins techninės įrangos — dabar kompanija turėtų rūpintis, kaip arkadinius žaidimus

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

32 bitų era: 1993–1997

pritaikyti namų sistemoms. Panasonic apie 3DO M2 neskelbia. 3DO apie kuriamus žaidimus kalbėti gali, bet nenori. Atrodo, jog CD žaidimai — vienintelė namų žaidimų galimybė. Virš kartridžų pakimba didžiulis abejonių debesis.

Nauji arkadų žaidimai

Sega išleidžia Virtua Fighter 3 žaidimą, pagerinantį visus kitų žaidimų grafinių galimybių rekordus. Tuoj pat pranešama apie Saturn versiją. Populiarėja įvairūs simuliatoriai. Slidžių, snieglenčių ir pan. Namco bei Sega simuliatoriai skverbiasi į žaidimų arenas. Šaudyklės ir muštynių žaidimų klonai jau visiems igriso, taigi arkados tampa brangesnėmis pasivažinėjimų ir videožaidimų kombinacijomis.

Milijardas kartridžų

Nintendo parduoda milijardinį kartridžą. Kita vertus, sandėliai, pilni 16 bitų kartridžų, tampa pūliuojančia Sega žaizda. „Nurašyti" 16 bitų žaidimai — dar didesnių Acclaim nuostolių priežastis.

Nebelieka Atari

Susijungia Atari Corporation ir JTS, kietųjų kompiuterinių diskų gamintoja. Oficialiai paskelbiama, kad nebebus gaminamas Jaguar.

Nintendo Atlantis

Žiniasklaidai pašniukštinėjus ir šį tą sužinojus apie nešiojamąją 32 bitų konsolę, Nintendo praneša kurianti Atlantis, bet Atlantis greitai užgožia N64 pristatymas.

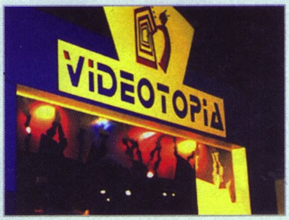
Vėl pasirodo Nolanas Bušnelis

Nolanas Bušnelis rinkoje pasirodo kaip Aristo Games prezidentas. Aristo Games gamina interneto stotis arkadoms ir barams.

Sony sėkmė

Sony populiarėja kosminiu greičiu: per Kalėdas vienos dienos apyvarta siekia 12 milijonų JAV dolerių. PlayStation įsitvirtina pirmoje naujos kartos konsolių parado vietoje. Videožaidimų industrijai šie metai ypač pelningi.

Atidaromas videožaidimų muziejus



Pitsburgo Carnegie mokslo centre atidaroma Videotopia ekspozicija — keliaujanti muziejaus paroda apie videožaidimų istoriją.

Miršta virtualusis berniukas

Nintendo nebekuria Virtual Boy. Dėl nesėkmių apkaltinamas Virtual Boy kūrėjas Gumpei Yokoi, sukūręs ir populiarųjį Game Boy. Palikęs Nintendo, Yokoi įkuria savo kompaniją R&D.

1997

Sony ir Nintendo kompanijoms metai prasideda tiesiog puikiai

Metams prasidėjus, Sony paskelbia, kad JAV parduota 3,2 milijono konsolių (trečdalis parduota vien per Kalėdas). Nintendo giriasi, kad N64 paklausa taip pat didelė: atseit Nintendo būtų pardavusi apie 2,5 milijono konsolių, tik neturėjo tiek pagaminusi.

Pavasarį Sony pateikia statistiką, įrodančią, jog PlayStation — populiariausia konsolė pasaulyje. Skaičiai tokie: Japonijoje parduoti 5 milijonai, JAV — 4 milijonai, Europoje — 2,2 milijonai konsolių. Praėjus keturiems mėnesiams, šie skaičiai tampa dukart didesni.

Kurkime PlayStation žaidimus!

Sony išleidžia Yaroze — įtaisą, leidžiantį kompiuteriais kurti PlayStation žaidimus. Kaina — 750 USD.

„Nauja" Nintendo konsolė

Nintendo pateikia siurprizą: niekam nieko nepasakiusi, išleidžia kompaktišką SNES versiją, kurios kaina — 100 dolerių. Beje, konsolė perleista Nintendo oficialiai paskelbus, jog žaidimai 16 bitų sistemai nebebus kuriami.

Nauji Zelda ir 64DD planai

Pavasarį Nintendo paskelbia, kad pirmiausia pasirodys 64DD žaidimo Legend of Zelda 64 kartridžas. Žaidėjai sureaguoja neigiamai, imama abejoti 64DD. Nintendo, pričadėjusi išleisti ir 64DD versiją, abejones paneigia.

Deja, pažadų Nintendo netesi: po kelių savaičių paskelbiama, kad 64DD versija pasirodys 1998-ųjų kovą. Kartridžo pasirodymas neatidedamas.

Lapkritį vykstančioje parodoje Nintendo Space World pristatoma galutinė Legend of Zelda 64 versija ir paskelbiama, kad 64DD pasirodys kitų metų birželį.

Apkarpomi Nintendo sparnai

Paklusdama naujiems Europos Ekonomikos Komisijos įstatymams, Nintendo nebegali Europos kompanijoms pardavinėti teisės kurti Nintendo žaidimus. Be to, N64 žaidimų kūrėjai nebeprivalo kurti žaidimų tik šiai sistemai. Žodžiu, Nintendo nebetenka privilegijos būti vienintelė kartridžų gamintoja.

Gandai apie naują Sega konsolę

Pasklinda gandai, kad Sega ruošiasi išleisti galingą naujos kartos konsolę. Iš pradžių Sega teigia, kad 1997-aisiais rūpinsis tik Saturn, bet vėliau gandai pasiteisina. Naujosios Sega sistemos Black Belt pagrindas — 3dfx Voodoo grafinė subsistema, turinti 200 Mhz Hitachi SH-4 procesorių ir CD-ROM įrenginį. Apie DVD nekalbama.

Pasirodo, Black Belt sistemą kuria tik Sega of America. Sega of Japan ruošia Dural — Saturn pasekėją. Dural pagrindas — grafinis PowerVR lustas. Segai nusprendus kurti Dural, daugelis kompanijoje dirbančių amerikiečių ją palieka. Už tai, kad nesilaikoma kontrakto, 3dfx paduoda Sega į teismą.

Metams baigiantis, naująją konsolę Sega pakrikštija Katarana (japoniškai „kardas") vardu ir ketina ją išleisti 1998-ųjų spalį (kaina — 199 USD).

Kitame numeryje toliau klaidžiosime videožaidimų istorijos vingiais: papasakosime gandų apie Playstation 2, aptarsime Dreamcast gimimą, naujų žaidimų kartą, paminėsime kitas įdomybes.

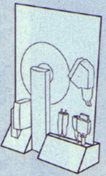
Thrustmaster DVD Pack

Thrustmaster išleistame DVD pakete yra visa įranga, kurios reikia *PS2* konsolės turėtojams, norintiems žiūrėti DVD filmus. Pakete yra distancinis DVD pultelis, RGB Scart kabelis, *DVD Region Free CD*.

Distancinis valdymo pultelis yra ir infraraudonųjų signalų gavėjas. Pultelyje yra visos standartinės DVD valdymo funkcijos.

RGB Scart kabelis jungiamas prie televizoriaus. Kabelyje taip pat yra jungtys kairiajam ir dešiniajam audioišėjimams, *Playstation 2* jungikliui ir G-Con jungiklis *PS2* šautuvui. Žodžiu, neperjunginėdami laidų galėsite mėgautis tiek žaidimais, tiek DVD filmais, tiek televizija.

DVD Region Free CD — regionus atrakinantis kompaktinis diskas. Jam padedant, galima žiūrėti visų 6 regionų DVD filmus. Be to, išnyksta žalio ekrano efektas.



Freestyler Bike

Thrustmaster Freestyler Bike — motociklo vairas, žaidžiant *Playstation* ir *PS2* konsolėms. Turint tokį vairą, daug lengviau pasukti ir pasilenkti sukant. Siūlomi keli režimai: sportinio motociklo, kroso motociklo, vandens motociklo ir kiti. Tikroviškumo suteikia ir galimybė vairuoti pasidėjus ant kelių. *Freestyler Bike* rankenos padengtos patogia guma. Du *Freestyler Bike* motorai sukuria tikrovišką vibraciją. Taip pat yra skaitmeninis pavarų svertas, analoginis stabdžių svertas ir analoginė akseleratoriaus rankena.

NAUJIENOS "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE

Populiariausi žaidimai

Kainos nuo 50,- iki 249,-

Gameboy Advance Kaina 469,-Lt

Kaina nuo 389,-Lt

Gameboy Color Kaina 369,-Lt

Xbox Kaina 1089,-

GameCube Kaina 959,- Lt

Perkant XBox, GameCube arba PlayStationII išsimokėtinai pabrangimas 0%

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo" parduotuvės)
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel/faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Kaunas, Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima"
www.baitukas.lt, info@baitukas.lt

D.U.K

Kur galima nusipirkti GameCube?
Akropolyje „GPX“ Vilniuje, „BMS Megapolyje“ Kaune.

Ar yra koks nors PS2 žaidimas animacinio serialo „Drakonų kova“ motyvais?
Toks žaidimas šiuo metu kuriamas. Dragon Ball Z Budokai turėtų pasirodyti lapkričiui baigiantis.

Išvardinkite visas Resident Evil dalis.
PS versijos: Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil: Survivor, Resident Evil: Director's Cut. PS2 versijos: Resident Evil: Code Veronica X, Resident Evil Survivor 2: Code Veronica.

Koks naujausias PSOne ralio žaidimas?
Pastaruoju metu nepasirodė nė vienas ralio žaidimas PSOne konsolei. Tačiau dar šiemet turėtų pasirodyti World Rally Championship Arcade.

Kiek galima gauti už PS konsolę kartu su 50 CD, GameShark, 3 atminties kortelėmis, CD dėže, dviem laidais ir kompiuterio dėže?
Atsakymas paprastas: pasižiūrėjus į skelbimus, reikia pasiskaičiuoti, kiek tokia konsolė verta.

Apie ką rašysite po 8 metų ir vėliau, kai visai neliks Playstation?
Playstation liks, tik šalia pavadinimo bus numeriukas — 4, 5, 6... Apie jas ir rašysime :).

Ar bus išleistas Syphon Filter 4?
Kol kas kūrėjai tyli. Reikia tikėtis, kad toks žaidimas nebus „užmestas“, ir nauja dalis būtinai pasirodys.

Kokių galite pasiūlyti žaidimų, panašių į Resident Evil arba Parasite Eve?
Pavyzdžiui, siaubo žanro (survival horror) žaidimų: Silent Hill, Alone in The Dark, Nightmare Creatures, Dino Crisis, Martian Gothic, Fear Effect, Fatal Frame ir pan.

Ar sukurtas Driver 3?
Driver 3 kuriamas, jo versijos PS2 ir kitoms platformoms pasirodys 2003 metais.

Ar yra Playstation vairalazdžių lėktuvams, jei taip, kur jų galima nusipirkti Vilniuje?
Playstation vairalazdžių lėktuvams yra kelios. Populiariausios — Top Gun Fox 2 Pro ir EagleMax. Jų ieškokite parduotuvėse, prekiaujančiose Playstation priedais.

Kitame Numeryje:

- Hitman 2 (PS2)
- Commandos 2 (PS2)
- FIFA 2003 (PS2)
- Klonoa Beach Volleyball (PS)
- Freekstyle (NGC)

VA Sveiki VA

Numerio temą atidaviau redaktoriui prieš kelias dienas, o šiandien man atrodo, kad apie NFS HP 2 galėčiau parašyti knygą (tiek daug naujovių per kelias dienas...). Tiek rašydamas apie NFS, tiek dabar jaučiuosi keistokai, atrodo, kad bandau įpiršti (tikrai to nedarau, tiesiog dalinuosi įspūdžiais :-)) skaitytojui žaidimą, tiesiog užvaldžiusį mano smegeninę. Keista, juk pastaruoju metu pasirodo tiek projektų, siūlančių visai naujas idėjas, o žaidėjai vėl ir vėl grįžta prie senųjų superhitų. Šikart norėjau papasakoti dar vieną dalyką, susijusį su NFS. Atsitiktinai pasitaikė proga pažaisti NFS HP2 PC versiją. Labai nustebau, nes, pakilęs nuo kompiuterio, tenorėjau pasakyti: „Absoliutus š...“ Keista, lyg ir tas pats pavadinimas, lyg ir tos pačios automobilių licencijos, panašios trasos, panaši čempionatų medžių sistema, tiesa, skiriasi žaidimo kūrėjai, bet žaidimas paprasčiausiai „neveža“. PC versijos gaudynės nelogiškos ir kvailos, subjaurotas žaidimo valdymas, mažiau trasų, prasta apdovanojimų sistema, nėra NFS *edition* automobilių (pusė žaidimo žavesio), yra ir kitų trūkumų. Tai pasakoju ne tik norėdamas įgelti PC žaidimų mėgėjams (PC žurnaluose perskaitęs keletą negražių straipsnių apie videožaidimus, labai norėčiau tai padaryti), bet ir todėl, kad, pasitaikius progai, pabandytumėte NFS HP2 PC versiją. Manau, tada suprasite, ką būtumėte gavę, jei NFS HP2 PS2 kūrėjai nebūtų dėl mūsų pasistengę...

Tiek tenorėjau pridurti, dabar pakalbėkime apie žurnalo reikalus. Kaip žinia, baigėsi mūsų konkursas, tad artimiausiu metu žurnale tikimės išvysti naujai iškepto apžvalgininko tekstų. Kartu su pasibaigusiu konkursu pabaigos link ritasi ir šie metai. Tai reiškia du dalykus: pirma, artėja mūsų gimtadienis (taip pat Kalėdos, Naujieji metai ir t. t.); antra, pats metas rinkti geriausią metų žaidimą. Turėdamas omenyje pirmąją progą, galiu pasakyti, kad adresą, kuriuo reikėtų siųsti dovanas, žinote :-), o mes jau sukame galvas, kaip gimtadienio proga nudžiuginti jus, brangūs skaitytojai. Metų žaidimo rinkimus atiduodame į jūsų rankas. Trečiajame žurnalo viršelyje rasite kuponą, kurį nuolankiai prašome užpildyti ir atsiųsti į redakciją arba tiesiog užnešti į „Lietuvos Spaudos“ kioską. Pasižadame sąžiningai suskaičiuoti visus balsus. Peržengę Naujųjų metų slenkstį, visai Lietuvai džiugiai pristatysime superhitus (galbūt ta proga paruošime ypatingą numerio temą). Štai ir viskas, ką norėjau pasakyti šiame gana ilgame redakcijos žodyje visuomenei. Sėkmės maigant mygtukus, pasimatysime kitą mėnesį...

Pagarbiai Artojas

NR. 11 • NR. 11 • NR. 11

VA skaitytojo kuponas

**Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.**

Mano klausimas redakcijai: ____________________

____

____

____

Mano skelbimas: ____________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ____________________

____

____

Norėčiau, kad žurnale būtų skaitytojų išrinktas geriausių žaidimų Top 10:

☐ Taip ☐ Ne ☐ Man nesvarbu